


PSII

# 女神異聞錄

## 超完全攻略

### 修訂完整版

- 
- 遊戲基礎知識詳解
  - 惡魔交涉法
  - 全部迷宮地圖
  - 詳細攻略路線
  - 超強武器入手法

疾風之狼

PS1

PS  
11

# 女神異聞錄

## 超完全攻略

### 修訂完整版

女神異聞錄

超完全攻略

疾風之狼

出版

- 遊戲基礎知識詳解
- 惡魔交涉法
- 全部迷宮地圖
- 詳細攻略路線
- 超強武器入手法

● 本書所登載圖片、商標，其版權歸各所屬公司所有

建議售價 260 元

全  
彩

每週五發行

消費者、專賣店必看的SS PS  
最新發售軟體介紹



速度最快·情報最精

疾風快報

大作秘技  
次世代  
遊戲  
資訊  
超報導  
新作特報

建議售價50元

全省各大遊樂器專賣店均售

 佳連出版有限公司 發行  
JIA-LIAN COMPANY LTD.

聯絡電話/04-2209850 · 傳真電話/04-2201677

ISBN 957-9648-26-3



9 789579 648264

NT\$260





002	故事
004	御影街指南地圖
006	人物介紹
011	操縱器的操作方法
012	遊戲的開始方法
013	姓名輸入
015	存檔／讀檔／接關
016	基本畫面的看法
019	關於指令畫面
027	關於各種設施
046	關於超我
048	遭遇時的指令
050	與敵的交涉
055	戰鬥指令
060	各種狀態一覽
064	關於超我及惡魔的種族和屬性
067	關於合體
071	合體表
072	合體事故
073	實際合體例
074	特殊合體
075	超我合成系統漫畫篇
077	地圖攻略
128	資料解析
129	出現惡魔
140	超我
145	魔法
150	特技
156	道具
162	武器
172	防具
177	其他道具
179	地圖

# PERSONA STORY

戰田臣御影町……那是主人公您託身的聖紹學園（聖エルミン学園）所在的城鎮。

道路・神社等感覺歷史古老的建築物 and 近代的高樓大廈併聚，是國古今歷史交錯聚的城鎮。

其中有個綻放一股異彩的高科技企業＜S・E・B・E・C＞（塞貝克（セバク））。

這個用埃及神話中象徵而且是邪惡化身的神為名的企業，是約在 70 個月前於御影町創設並振興的最先進的企業。然而年紀輕輕就被拔擢為分社社長的神取孝久和塞貝克，時常有不好的傳聞纏身。城鎮中到處看到穿著黑色西裝的男子、半夜從地下傳來詭異的機械聲、在社內徘徊的黑色少女的世道……等等，這些全是襲捲城鎮的有關塞貝克的種種傳聞。

而且，人們都對胸懷野心睥睨和平城鎮的神取的目的全然不知……

連主人公你也是那些人之一。主人公你是教會系私立高中，聖紹學園二年級學生，有祐宗正男（マ・ク）、紫（ムサシ）、南條，還有因自小體弱多病一年前再入院的少女・麻希這些同學在你身邊，過著極平安的日子。

尋常的日常生活，理所當然地流逝的短暫青春……

漠然地面對未來的夢想、希望和不安。

交織著許多想法的學園生活中，因為聽得「未來的自己是可預見的」，曾幾何時學生之間開始流傳一種有點占卜性質的遊戲。

「超我」遊戲。主人公們開始玩這種「超我」遊戲而遭遇了一連串神秘的事件，並因此開始覺醒到潛藏在內心深處的多面性的自己，不同人格的力量。

恰好就在主人公們去聽聞麻希的那段時間，神取的野心即將籠罩整個城鎮。

在襲捲全鎮的突然的異變中，主人公們毫無選擇餘地地被迫進入社會中，不久牽扯上與塞貝克和神取而被捲入事件之中……







左頁是御影町的全體地圖。從這城鎮中挑出一些有名的地方・重要的地方來介紹吧！（○內的號碼與左頁的各號碼相對應。）

① 聖詔學園（聖エルミン學園）

主人公就讀的教會系學園。因漂亮的服裝和自由的校風而很受歡迎。

② 御影綜合醫院（御影綜合病院）

同學園村麻希住院的醫院。

③ 靈神神社（アラヤ神社）

好像是供奉有關人的意識的神的神社，詳情不明。

④ 御影署

維持御影町治安的警察署。是稻葉正男（マーク）害怕去的地方。

⑤ 直工廠（直工場）

位於荒廢倉庫和工廠遺跡並立的地區。好像是「テイルーズ」這個層的聚集場所。

⑥ 塞貝克（セベク）

謎樣的高科技企業。這個領域及神話中穢淨的神同名的企業。總有許多不好的傳聞。

⑦ 地下鐵

連結御影町與其他城鎮的地下鐵。也有許多聖詔學園的學生搭乘。

⑧ 御影陽光街（サンモール）

位在御影町西側的商店街。

⑨ 歡樂街（ジョイ通り）

位在御影町東側的商店街。

⑩ 御影遺跡

象徵御影町歷史的古代建築物。

⑪ 御影鄉土資料館

展示著遺跡的挖掘品和民藝品。

⑫ 金田邸

在這不景氣中突然變成有錢人的老婦人的宅邸。屋主金田克江（金田カツエ）是個惹人討厭的人。

⑬ 姬野宅

園村麻希的友人・姬野的家。

⑭ 檢槐樹（アガスティアの木）

巨大的開葉樹。傳說此樹的葉子記錄著世間所有的事，因這個傳說之樹的愛稱而為市民所喜愛。

⑮ 私人診所（町醫者）

私人診所。御影町東西各有一間。

⑯ Yin & Yan（イン＆ヤン）

便利商店。Yin & Yan 是英語，指「陰陽」。在御影町有幾間連鎖店。

此遊戲中以主人公為首會出現各式各樣的人物。此處從許多人物中挑出一部分登場人物來作介紹。

## HERO (主人公)

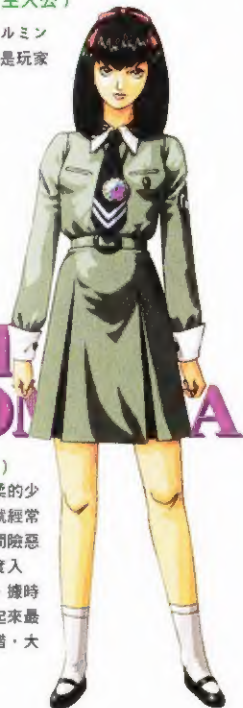
就讀御影町聖紹學園（聖エルミン學園）、二年四班的學生。是玩家您的分身。



## MAKI SONODA

園村麻希（マキちゃん）

主人公的同學，開朗、溫柔的少女。對人很有禮貌，自小就經常住院出院因而也有不知人間險惡的一面。這一年又被迫再度入院，故說現在處於休學中。據時常去探望她的同學說，看起來最近她的身體狀況好像還不錯，大概就可以出院了吧？



## MASAO INABA

稻葉正男（マーク）

主人公的同學，御影町內的「稻葉乾洗店（イナバクリーニング）」店主的兒子。自小在母親的溺愛下長大，討厭母親到現在還「小正、小正」地叫他，所以朋友都叫他「正男」。本人似乎只是想避開母親的關愛，對於無法離開兒子的體貼母親，在人前總是無意識地反抗。



## YUKINO MAYUZUMI

黛（ゆきのさん）

主人公的同學，因為果斷的性格和平常嚴厲的言詞，在學園中大家也憧憬她是有大姐頭風範、值得信賴的姐姐。那樣的她由於打工而較早知道學校以外的社會的事，故而對任何事都表現得很酷。但另一方面，對於她憧憬的老師就酷不起來了。





# KEI NANJOH

南條圭(くんじょうくん)

主人公的同學，有錢的公子哥，相當有自信的人。實際上頭腦也很好，但因這種個性使朋友都和他保持距離。此外，出生在有錢人家的他，因為只從父母那裡得到「物質」上的愛，所以南條圭家的執事「山岡」就成了他心靈上的一大支柱，可以說他的自信心也是因為有山岡的存在才產生的。



# HIDEHIKO UESUGI

上杉秀彥(ブラウン)

主人公的同學，喜歡引人注目的見風轉舵者。對弱者就盛氣凌人，對強者就變得膽小如鼠，不敢反抗。不知不覺中養成的很會做人的處世態度使老師對他的印象不錯。關於自己的時裝穿著或舉止動作總是很留神，一味塑造自己的外表，深怕被別人看出自己的弱點。



# ERIKO KIRISHIMA

桐島英理子(エリー)

主人公的同學，高中入學時從美國回來的歸國才女。外表端莊、面貌姣好，舉手投足流露出一股氣質，極受歡迎，是學園內無人不知無人不曉的名人。也是因為這個原因吧，她很少讓人看到真正的自己。但是，因為女子特有的想看恐怖事物的特質，對於超自然的事物似乎好奇心很旺盛。



綾潮優香(アヤセ)

主人公的同學，生性樂觀、作風新潮，是標準的現代女高中生。將來的事和煩人的事都不去想，力行「享樂當下」，尤其是「哪種生活方式才是方針」之類的事压根沒想過！雖然她總是說說說的話、做想做的事卻是個不討人厭的女孩，但大體說來時常惹出麻煩也是不爭的事實。



YUKA  
AYASE



# SAEKO AKAMI

高見牙子（牙子老師）  
主人公的班導師，負責帶聖  
貂學園中特別突出的問題學  
生聚集的二年四班的美女老  
師。女強人加上爽朗的個  
性，連問題學生軍團的主  
人公他們也對她很敬仰。而她  
雖苦笑說「真是一群傷腦筋  
的傢伙」但仍然以溫暖的眼  
神看護著他們。像姐姐般的  
她也是畢業於聖貂學園。

# TAKAHISA KANDORI

## 神取鷹久

（かんどりたかひさ）  
擔任近年來進出御影  
町的來歷不明的高科  
技企業～塞貝克（セ  
ベク）～分社社長的  
青年才俊。然而，明  
顯急速成長的新進企  
業塞貝克和對其成長  
施展手腕的神取的周  
遭，不好的傳聞總是  
不斷。在當地御影町  
中，對背地裡不知在  
進行什麼的可疑企業  
和代表它的神取的評  
價未必是好的。

## 依格（イゴール）

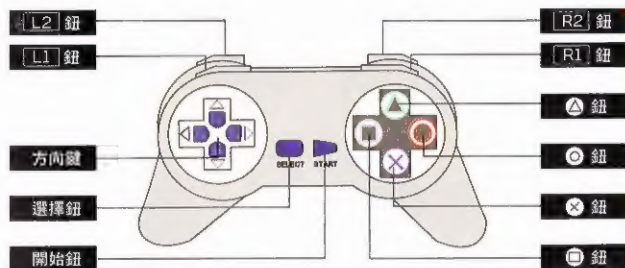
依格是這個世界唯一可以開  
讀合體卡，使惡魔進行合  
體，變成「超我」的人。

## 操縱器的操作方法

# 4

## CHARACTERS

操縱器的詳細操作方法請參照各畫面的「基本畫面的看法」  
（P16～）。



	2D 地圖	3D 迷宮	ADV(冒險) 地圖
方向鍵	小隊的移動	小隊的移動	小隊的移動
○ 鈕	決定	決定	決定/會話/調查事物
× 鈕	取消/突進移動	取消	取消/突進移動
△ 鈕	視點移動 45 度	不使用	不使用
□ 鈕	指令畫面顯示/自動取消	指令畫面顯示/全部取消	指令畫面顯示/全部取消
[L1] 鈕	往左平行移動(方向不變)	往左平行移動(方向不動)	不使用
[L2] 鈕	2D 全體地圖顯示	自動地圖畫面顯示	自動地圖畫面顯示
[R1] 鈕	往右平行移動(方向不變)	往右平行移動(方向不變)	不使用
[R2] 鈕	惡魔分析畫面	惡魔分析畫面顯示	惡魔分析畫面顯示
START 鈕	不使用	叫出地名視窗	不使用
SELECT 鈕	不使用	月齡・地圖顯示的暫時消除	不使用

## 遊戲的開始方法

# 5

### GAME STAR

請依以下的順序進行遊戲。

1 將「女神異聞錄」的 CD 放進 PS 的主機，按下電源鈕。經過一會兒示範畫面就會開始。

2 示範畫面結束後自動跳到標題畫面。示範畫面中按 START 鈕時，示範畫面會中斷而跳到標題畫面。

3 在標題畫面按任一鈕，確認插好記憶卡後就會顯示出選擇項目。請用方向鍵的上下或 SELECT 鈕選擇，用 START 鈕或 O 鈕決定。

選擇項目有以下三種。

## NEW GAME

重新開始遊戲。

## LOAD GAME

(有存檔資料時才顯示)

從以前儲存的資料開始遊戲。

## CONTINUE

(有中斷資料時才顯示)

從以前中斷的資料開始遊戲。中斷只有在遊戲的特定場面才能使用。再者，其中斷的資料會自動被消除。

※關於 LOAD 和 CONTINUE 的不同，請參照 15 頁開始的「存檔／讀檔／接關」。



# 1



# 3

### 關於記憶卡

此遊戲即使沒有記憶卡也可以玩，但是不使用記憶卡的話此遊戲會變得相當不方便，所以建議務必要使用記憶卡，在遊戲中一邊存檔一邊進行遊戲。

## 姓名輸入

# 6

### NAME INPUT

選擇標題畫面的「NEW GAME」後，會出現序章畫面。當中會有詢問你的姓名的畫面，請決定此遊戲中的主人公你的姓與名，以及通稱。



↑鍵：大部份的登場人物是以你的姓來稱呼你。



↑名：在好朋友之中也有喜歡以名字來暱稱的人。



↑通稱：在戰鬥和指令畫面中會以此名來表示。



### ●姓名輸入畫面

- ①主人公的面貌
- ②姓名表示區
- ③輸入文字切換區
- ④輸入處切換區
- ⑤姓名表示修正區
- ⑥姓名決定區
- ⑦文字選擇區

1 將主人公的姓、名、通稱全部輸入。有一處未輸入時，姓名輸入就不會終了，所以所有的地方都要輸入資料。

2 姓名表示區中有藍色標線的就是現在要輸入之處。請用方向鍵從文字選擇區中選擇想輸入的文字，按 O 鈕決定。

3 想修正輸入的文字時，請將游標移動到姓名表示修正區進行修正。姓名修正區的操作如下。

◀……將標線往左移（按 L1 鈕操作相同）

▶……將標線往右移（按 R1 鈕操作相同）

消……刪除標線上的文字。沒有文字時刪除前一個文字（按 X 鈕操作相同）

全消……將有標線的輸入處的文字全部刪除。



4 想變更輸入處時，將游標移到輸入處切換區（按△鈕操作相同），按○鈕會依姓→名→通稱的順序切換。

5 可輸入的文字種類有「かな」（平假名）、「カナ」（片假名）、「英數」（羅馬拼音與數字）、「漢字」四個系統，將游標移動到輸入文字切換區，按○鈕變更輸入文字的系統（或是按SELECT 鈕依次變更系統）。另外，輸入中的文字是通稱時，無法將系統變為「漢字」。

6 輸入文字要為漢字時，將系統變為「漢字」後，將游標移到想輸入的漢字的讀法的第一個發音，按○鈕後以那個音為首的漢字就會顯示出來，請從其中尋找想要的漢字。此時，按L2 或R2 鈕，以該字為首的漢字就會相繼出現。（沒有想找的漢字時，請找其漢字的其他讀法）在文字選擇區中開頭的文字表示（黃色平假名）閃爍時，表示在文字選擇區的顯示範圍外（上側）還有其他那個讀法的漢字。再者，也有想輸入的漢字沒有登錄的情況，那時候請您更改姓名再輸入。

7 在所有的輸入處輸入名字後，將游標移到姓名決定區（按START 鈕操作相同）。按○鈕後就詢問「OK？」，可以的話就以方向鍵的上下鍵選擇「YES」或想更改時選擇「NO」，然後按○鈕。選擇「YES」後，再繼續序章畫面。



## 存檔／讀檔／接關

# 7

## SAVE/LOAD/CONTINUE

說明儲存、讀取、接關遊戲途中經過的狀態的方法。

### 存檔

去被稱為「榆槐樹（アガスティアの木）」的地方就可進行存檔。榆槐樹存在於2D 地圖上，3D 地圖上也有，請去找看看。再者，沒有插入記憶卡或記憶卡沒有空白容量時會出現警告訊息，無法存檔。（存檔時每一個存檔資料需要2 個區塊的容量）另外，在這裡選擇「GAME END」的話可以結束遊戲。

### 讀檔

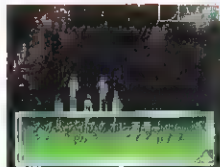
在標題畫面按方向鍵的上下或SELECT 鈕選擇「LOAD GAME」，按○鈕或START 鈕後就會顯示讀檔畫面。請從讀檔畫面中顯示的資料選擇想再開始的資料。在此畫面按×鈕會回到標題畫面。

### 接關

遊戲進行到某個程度時，途中會出現有時間限制的迷宮。在這種迷宮中無法存檔，但可以「中斷」。從被「中斷」的資料再開始就是接關。有接關／被中斷的資料時，在標題畫面選擇「CONTINUE」後會出現資料選擇畫面。請在此處選擇想再開始的資料。在此畫面按×鈕會回到標題畫面。

### 關於存檔資料的顯示內容

存檔資料的顯示內容有「C 資料」和「S 資料」兩種。C 資料表示被中斷的資料，S 資料表示一般的存檔資料。此外，資料內容的顯示區中有[×] 記號時，表示其資料已損壞。



小隊（與主人公一起行動的團體）移動時的基本畫面有 2D 地圖・3D 地圖・ADV（冒險）地圖三種。

## 2D MAP

### 2D 地圖



- 1 月齡・方向顯示
- 2 立體方向模型顯示
- 3 地名顯示

1 和 2 及 3 有時會因顯示的狀態而顯示於畫面的相反側。

小隊走出建築物在街上移動的畫面顯示稱為 2D 地圖。在 2D 地圖中小隊以人形的符號（▽）表示，紅色箭頭表示按方向鍵的上方時符號前進的方向。另外，要通過斑馬線時，步道上若有車子通行時行人的信號會變成紅色，不能通過。（稍等一下就通過了）



在 2D 地圖上按 L2 鈕會顯示出城鎮的全體圖。

- 1 月齡・方向顯示
- 2 小隊的位置（符號）

#### 《操作形態》

2D 地圖	全體圖
方向鍵・↑ 往小隊所朝的方向（箭頭）前進	提高視點
方向鍵・↓ 後退	降低視點
方向鍵・← 小隊的方向往左旋轉 90 度	將全體圖往左回轉
方向鍵・→ 小隊的方向往右旋轉 90 度	將全體圖往右回轉
○鈕 決定	回到 2D 地圖畫面
×鈕 取消／交迭移動（按著前進）	回到 2D 地圖畫面
△鈕 視點旋轉 45 度	回到 2D 地圖畫面
□鈕 指令畫面顯示／全部取消	回到 2D 地圖畫面
L1 鈕 往左平行移動（方向不變）	將全體圖往左回轉
L2 鈕 顯示城鎮的全體圖	回到 2D 地圖畫面
R1 鈕 往右平行移動（方向不變）	將全體圖往右回轉
R2 鈕 惡魔分析畫面顯示	不使用

\* START 鈕及 SELECT 鈕不使用。

## 3D DUNGEON

### 3D 迷宮

從主人公們的視點來看、在有深度的立體空間移動的畫面稱為 3D 迷宮。3D 迷宮內的通路多成網狀很容易迷路，所以利用地圖視窗（畫面右上的顯示）或自動地圖（オートマップ）機能，以掌握小隊的位置。

- 1 月齡・方向顯示
- 2 地圖視窗

地圖視窗會顯示出包含小隊位置在內的周邊 4 格。而且在指令選單的 [SYSTEM] → [CONFIG] 的「自動地圖 (AUTO MAP)」設定中，可以選擇將地圖固定或使之回轉。

#### 《操作形態》

方向鍵・↑ 前進 1 步	後退 1 步（方向不變）
方向鍵・↓ 後退 1 步（方向不變）	向左（方向轉換 90 度）
方向鍵・← 向左（方向轉換 90 度）	向右（方向轉換 90 度）
方向鍵・→ 向右（方向轉換 90 度）	決定
○鈕 取消	取消
×鈕 不使用	指令畫面顯示／從各指令畫面一口氣回到一般畫面
□鈕 往左平行移動（方向不變）	往左平行移動（方向不變）
L1 鈕 自動地圖畫面顯示	自動地圖畫面顯示
L2 鈕 往右平行移動（方向不變）	惡魔分析畫面顯示
R1 鈕 地名視窗顯示（只在按著按鈕期間）	地名視窗顯示（只在按著按鈕期間）
R2 鈕 月齡視窗、地圖視窗暫時消除（只在按著按鈕期間）	月齡視窗、地圖視窗暫時消除（只在按著按鈕期間）
START 鈕	
SELECT 鈕	

### 關於月齡

月齡從 NEW MOON（新月）到 FULL MOON（滿月）有 9 個階段，每當小隊在地圖上移動到某個程度時，月齡就會各增減 1/8。月齡會影響。

- 戰鬥時的惡魔的行動類型（只有在新月和滿月時會變化）
- 與惡魔交涉時對方的感情變化
- 寶石交換所（遊戲進行到某程度時會出現）中陳列商品的內容。



# ADV MAP

## ADV(冒險)地圖

小隊進入 2D 地圖的建築物或在 3D 迷宮進入門裡面時，會有變成 1/4 視點(斜角視點)的地方，這裡的畫面就稱為冒險地圖(以下稱 ADV 地圖)。在 ADV 地圖內有時會利用各種設施，有時會發生各種事件。

- 移動目的地顯示出 "DUNGEON" 時會進入 3D 迷宮。
- 移動目的地顯示出 "FIELD" 時會進入 2D 地圖。
- 移動目的地顯示出 "EXIT" 時會進入另一個 ADV 地圖。

### 1 移動目的地顯示區

主人公在出口附近("FIELD" 或 "EXIT" 等)時，就會顯示，請配合這個顯示。

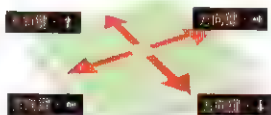
### 2 月齡顯示

ADV 地圖外側的「」記號表示出口。主人公在出口附近時，移動目的地顯示區內會顯示出口的去處。被顯示出來時，一朝出口前進就會到移動目的地去。



## ADV 地圖的操縱器操作

ADV 地圖中因為是 1/4 視點，所以操縱器的輸入方向和主人公的進行方向有些不同。剛開始或許會感到困擾，所以在操作習慣之前將操縱器斜看拿(方向鍵比○×□△鈕更靠近自己的感覺) 試著操作看看。

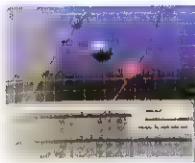


### 《操作形態》

方向鍵，↑	往 ADV 地圖的左上方前進
方向鍵，↓	往 ADV 地圖的右下方前進
方向鍵，←	往 ADV 地圖的左下方前進
方向鍵，→	往 ADV 地圖的右上方前進
○鈕	決定 前 ADV 地圖內的人物按下就會對話/在東西、建築物、設備、等前面按下就會調查
×鈕	取消/突進(按著前進)
△鈕	不使用
□鈕	指令畫面顯示/從各指令畫面一口氣回到一般畫面
L1 鈕	不使用
L2 鈕	自動地圖畫面顯示
R1 鈕	不使用
R2 鈕	惡魔分析畫面顯示

\* START 鈕及 SELECT 鈕不使用。

## 關於指令畫面



2D 地圖、3D 迷宮、ADV 地圖的各畫面都一样，只要按下□鈕就會顯示指令畫面。在指令畫面是從「ITEM」、「MAGIC」、「SYSTEM」、「FORM」、「STATUS」五個指令中來作選擇。而選擇了一個指令後會顯示出其指令的附加指令。依指令的不同，有的指令並沒有附加指令。

## 各指令概要及參照頁數一覽

指令	附加指令	指令的內容	參照頁數
ITEM	USE	道具的使用	P.19
	EQUIP	道具的裝備排序	P.20
	SORT	道具的交替排序	P.20
MAGIC	CAST	使用超我(ベルソナ)的魔法	P.21
	PERSONA	變更主要的超我，超我的能力值顯示	P.21
	CARD	看現在持有的合體卡(CARD)	P.22
SYSTEM	MAP	顯示小隊現在所在樓層的自動地圖	P.23
	ANALYZE	到目為止打倒的惡魔和到手的合體卡的惡魔資料的參照	P.23
	CONFIG	遊戲的環境設定	P.23
FORM	(無)	戰鬥時的陣形變更	P.25
STATUS	(無)	小隊內人物的狀態顯示	P.26

## ITEM

進行小隊所持道具的使用・裝備・整頓。

### USE(使用)

會顯示出道具表，用方向鍵的上下左右選擇要使用的道具，按○鈕。再者，文字顏色是灰色的道具在這裡無法使用。道具表上出現▲▼的符號時，表示在表的顯示範圍外還有道具。此外，藥或強化器(インセンス)等以個人為單位消費的道具，在選擇道具後要選擇，決定想使用的人物。



## EQUIP(裝備)

先選擇要讓哪個人物裝備。決定人物後以方向鍵選擇「MAX(最佳裝備)」或「REMOVE(卸除)」或各裝備處。按○鈕決定。按方向鍵的左右時，如果游標在MAX / REMOVE，它會往來任一部分；若是裝備處的話，就要確認裝備角色。

## 選擇 MAX(最佳裝備) 時

MAX / REMOVE 的顯示變為「ALL MAXIMUM」，將游標移至這個顯示按○鈕後，會以所有的裝備處所對象，自動從所持道具中挑出攻擊力、防禦力最高的武器、防具來裝備。再者，顯示「ALL MAXIMUM」時，將游標移到某裝備處按○鈕後，就會僅以游標所指的裝備處為對象自動裝備。按×鈕會回到MAX / REMOVE 的顯示。

## 選擇 REMOVE(卸除) 時

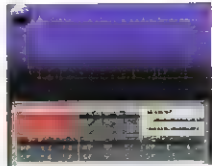
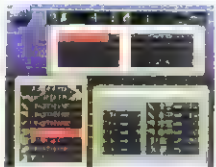
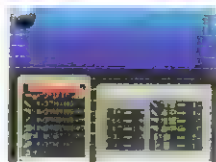
MAX / REMOVE 的顯示變為「ALL REMOVE」，將游標移至這個顯示按○鈕後，會將其人物的裝備全部卸除。此外，在顯示「ALL REMOVE」時將游標移至某裝備按○鈕後，會卸除游標所指之處的裝備。

## 選擇某裝備處之後的裝備

MAX / REMOVE 顯示時，按方向鍵的上下將游標移動到想裝備的地方，按○鈕後就會顯示道具選擇視窗，請用方向鍵的上下選擇想裝備的道具按○鈕決定。此外，道具選擇視窗出現▲▼時，表示視窗顯示範圍外還有其他道具。

## SORT(挑選)

1 進入交替作業之前，會詢問是否要填滿道具表的空白地方，要就選「YES」不要就選「NO」。選擇YES時道具的空白地方就會被填滿，變成沒有空隙的狀態。



2 接著會顯示所持道具的一覽畫面，用方向鍵的上下左右選擇一個移動起點的道具。選擇後畫面的下方會顯示所選擇的道具名。然後用方向鍵選擇那個道具的移動目的地，按○鈕後最初選擇的道具就會移至目的地，而原先目的地位置的道具會換移到移動起點。以後就如此反覆進行交替。交替終了後按×鈕會回到ITEM指令。

## MAGIC

### CAST(派任)

1 首先選擇使用小隊內誰的超我(PERSONA)。小隊的人物一覽表會顯示出來，請用方向鍵移動游標，按○鈕決定人物。

2 接著選擇用那個人的哪個超我。人物一覽表上會顯示超我選擇視窗，請用方向鍵的上下選擇，按○鈕決定。此外，這時若按方向鍵的左右也會變更人物，超我的顯示也變成那個人的超我。

3 選擇超我後，用方向鍵的上下選擇那個超我的魔法。魔法的效果表示於畫面上方。魔法的文字顏色是灰色時，表示此處無法使用。使用魔法會消費掉相當多的SP(= SPIRIT POINT：精神力點數)。

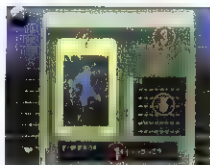
### PERSONA(超我)

1 首先決定要選擇小隊內哪個人物。小隊的人物一覽表會顯示出來，請用方向鍵移動游標，按○鈕決定。此外，人物一覽表上會顯示出游標所指人物所擁有的超我。(一個人頂多有三個超我)

2 選擇人物後選擇「CHANGE(變更)」或「STATUS(狀態)」。「CHANGE」是變更人物擁有的超我中主要的那個超我(= 機動狀態，參照 P46)的指令，「STATUS」是查看人物所擁有的超我的狀態。



**3** 若選擇「CHANGE(變更)」，游標會顯示於超我(PERSONA)的地方。請用方向鍵的上下選擇，按○鍵決定。於是主要的超我就会被變更。若選擇「STATUS(狀態)」，讀以同「CHANGE」的操作方法選擇超我，指定的超我的狀態就會顯示出來。狀態的顯示在畫面外的下面也有，請按方向鍵的上下參照各資料。這時按方向鍵的左右時，會變成其他超我的狀態畫面。



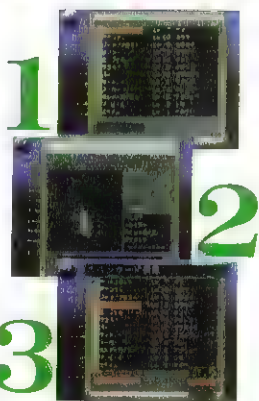
- ① 超我的種族名與姓名
- ② 超我的圖解
- ③ 超我的等級
- ④ 超我的 SP 值
- ⑤ 超我可使用的魔法

- 超我的能力值計量表
- 2 超我的魔法攻擊力
- 3 超我的魔法防禦力
- 4 超我的大屬性
- 5 超我的小屬性
- 6 超我的特徵

「+○○」是表示超我的等級，共有 1~8 級。

## CARD(卡片)

- 1** 顯示現在小隊擁有的合體卡的一覽表，請用方向鍵的上下選擇想看資料的合體卡，按○鍵決定。  
注意：選擇卡片時若選「DELETE(刪除)」會將合體卡捨棄，請小心。
- 2** 選擇合體卡後會顯示卡片的詳細情形。狀態顯示在畫面外也有，請按方向鍵的上下來參照各資料。此外，在擁有其他卡片時若按方向鍵的左右，則會變為顯示其他的合體卡。按×鈕會回到合體卡一覽表的畫面。
- 3** 選擇合體卡時將游標移至「DELETE」按○鈕後，會將合體卡捨棄。以方向鍵的上下選擇想捨棄的合體卡，按○鈕後會詢問是否可以捨棄，可以的話選「YES」，否則選「NO」，請按○鈕決定。若選擇 YES 合體卡就會被消去，若選擇 NO 會回到選擇卡片的狀態。



# SYSTEM

## MAP(地圖)

顯示小隊目前所在樓層的地圖。小隊走過的道路會自動顯示於地圖上。



## AUTO MAP(自動地圖)

自動地圖的表示形式有 2 種：將「CONFIG(設定)」的「自動地圖」設定為「こてい(固定)」畫面上側總是指著北側的表示狀態；設定為「フリー(變動)」時則變成配合小隊所朝方向的状态（在地圖上小隊的方向經常是面對畫面的上側）。



## ANALYZE(分析)

參照小隊之前所打倒的惡魔(頭目除外)，或者之前到手的合體卡的資料。首先從畫面左側的種族選擇區選擇想分析的種族，按○鍵決定。然後游標會移至畫面右側的惡魔名顯示區，用方向鍵的上下選擇想參照的惡魔名，按○鈕後就會顯示出惡魔的資料。惡魔資料的顯示範圍很廣，在畫面外下方也有情報，按方向鍵的上下即可看到畫面外的情報。此外，與顯示的惡魔同種族，還有其他可分析的惡魔時，按方向鍵的左右可以切換惡魔的資料。



## CONFIG(設定)

以設定遊戲中的各種環境。方向鍵的上下移動項目，項目的右側有選擇項目，將游標移至各項目上按方向鍵的左右來變更環境。按×鈕結束設定，回到 SYSTEM(系統)的選單。

## マップひょうじ 地圖顯示：變更遊戲中地圖的顯示方法。

「フリー（變動）」→地圖依小隊為準改變方向。

「こてい（固定）」→固定地圖的方向，改變小隊的記號（箭頭）。

## サウンド 音響：選擇音響的輸出形態為單音（モノラル）或立體音（ステレオ）

請配合您所使用的機器來變更設定。

## コントローラせってい 操縱器設定：畫面切換成操縱器設定畫面。

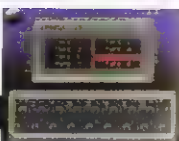
請以方向鍵的左右從 2 種操作類型中選擇您喜歡的類型，再者，設定畫面中會顯示各類型的操作一覽，不只整理於一個畫面，請按方向鍵的上下確認操作一覽。按方向鍵以外的任一鍵會回到 CONFIG 畫面。不過按○鍵會從指令畫面跳出。



## ウィンドウせってい 視窗設定：畫面切換為視窗設定畫面。

按方向鍵的上下從「TYPE1」到「TYPE8」的背景設計中選擇喜歡的設計。按、鈕回到 CONFIG 畫面，會變成視窗設定畫面中目標所指之處的設計。

戰鬥設定畫面有以下的設定項目。



## バトルせってい 戰鬥設定：畫面切換為戰鬥設定畫面。

1 コマントかくにん（指令確認）：選擇戰鬥時輸入全員の指令值，是（する）否（しない）要作確認的詢問。  
2 メッセージスピード（訊息速度）：設定戰鬥中的訊息的速度。從「ふつう（正常速度）」「はやい（快速）」「なし（無訊息）」中選擇。若決定「なし」，戰鬥會以無訊息的方式進行。

3 ウィンドアニメ（視窗動畫）：選擇是否要在戰鬥時表示訊息視指令選單。選擇「しない（不要）」時會瞬間顯示出視窗。

4 オートバトルせってい（自動戰鬥設定）：畫面切換為自動戰鬥設定畫面。

在戰鬥前事先設定好戰鬥指令「AUTO（自動戰鬥）」中的「超我自動戰鬥（パーソナルオート）」的人物的行動。



●設定為「げん（劍）」時會自動以槍以外的武器攻擊

●設定為「じゅう（槍）」時會自動以槍攻擊  
沒有裝備槍時會變成防禦。之後若裝備了槍，即使沒有再度設定也會自動以槍攻擊

●設定為「フリー（自由）」時，只有對被設定的人物會每次輸入指令。

# FORM

選擇 FORM 後，選擇「MANUAL（手動）」或「LOAD（讀取）」。「MANUAL」是進行隊形的改組，LOAD 是叫出過去儲存的隊形。關於隊形的重要性請參照 48 頁。

## 選擇 MANUAL 的情況

1 以方向鍵選擇小隊的人物號碼，按○鈕決定。方向鍵的下與右鍵是將號碼往正方向變更，上與左鍵是往反方向變更，號碼是 1 時選擇往反方向變更以及號碼是 5 往正方向變更時，游標會變為「OK」，這用於要結束隊形的改組時。

2 決定人物號碼後，其號碼的位置會出現菱形的游標，請以方向鍵將游標移到想移動的位置，按○鈕。但是不能移動到與其他號碼重疊的地方。

3 改組全部結束時會顯示「OK」，請按○鈕。於是會詢問是否要儲存其隊形，請以方向鍵選擇要「YES」或不要「NO」，按○鈕決定。選擇「YES」的情況，會變為選擇儲存處的位置。以方向鍵選擇儲存處，按○鈕決定。視指定的儲存處而定，資料會以「隊形 A」到「隊形 H」之名被儲存起來。此外，儲存處還沒有資料時顯示「EMPTY」。（隊形的存檔數最多有 8 處）

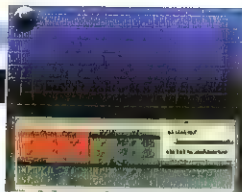
## 選擇 LOAD 的情況

會顯示出隊形的讀取畫面，以方向鍵選擇想叫出的隊形，按○鈕決定。但是，當時的小隊人數和儲存的隊形資料的人數不合時，無法叫出其隊形。



# STATUS

請以方向鍵從小隊的人物中選擇要看誰的狀態，按○鈕決定。決定人物後會出現其人物的狀態畫面。另外，狀態顯示在畫面外的下方還有，請按方向鍵的上下(3階段)參照各資料。此時按方向鍵的左右會變為其他人物的狀態。



## 關於各種設施

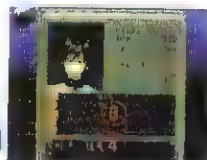
10

COMMAND DISPLAY

遊戲中出現的設施有，各種商店、合體陣、各種回復設施、和賭場。

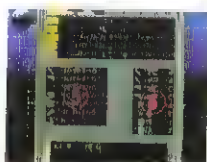
# SHOP

## 狀態畫面各項目的詳細內容



- ①由上而下依序是人物的等級(LEVEL)、經驗值(EXP)、提升到下個等級所需的經驗值(NEXT)
- ②由上而下依序是降魔等級(P-LEVEL)、超我值(PP)、提升到下個降魔等級所需的超我值。(NEXT：與人物等級的NEXT不同)
- ③人物能力值計量表及其數值  
計量表的顏色，基本色是橘色，因武器或超我所付加的數值以黃色表示。此外，各能力的意義如下

- STR...力 影響直接攻擊時的攻擊力。
- VIT...體力 影響防禦力。應對HP(生命力)的增加率有若干影響
- TEC...技 影響劍及槍的命中率。
- AGL...速度 影響回避敵人攻擊的回避力。還會影響人物的行動順序。
- LUK...運 會影響到打倒敵人時的道具取得率。回避敵人攻擊的回避率 使用一擊必殺魔法的成功率，對手來襲時的回避率 陷阱的回避率



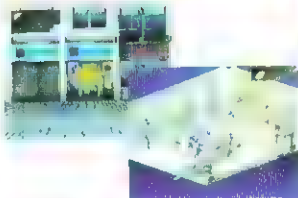
- ④人物的姓名
- ⑤裝備的武器、防具  
由上而下依序表示劍、槍、彈、頭防具、胸防具、腳防具、足防具。
- ⑥戰鬥關係的各數值  
上面4行各表示劍的攻擊力及命中率、槍的攻擊力及命中率。下面4行各表示防禦力、回避力、魔法攻擊力、魔法防禦力。
- ⑦人物所擁有的超我名稱(最多三位)
- ⑧人物的HP(生命力)・SP



## 便利店 YIN & YAN (イン&ヤン)



## 藥局 里三田藥局 (サトミタダシ)



## 百貨點心屋 千年萬年堂



## 洋品店 ROSA CANDIDA (ロッサ・カンディーダ)



除此之外還有其他商店。有些商店無法購物，有些商店則會隨著故事的進行改變其售賣內容。當故事發生變化時，最好再去一次以前曾經去過的商店看看。



## 商店的買賣・裝備的方法

在商店內可進行道具的買賣和武器、防具的裝備。此外，還有些特殊的商店願意和你交換小隊所取得的寶石和道具。

### 購買道具

1 移動至商店內的櫃檯前，讓主人公面向店員按下○鈕（舉談），就出現行動選擇畫面，接著利用方向鍵選擇游標（閃爍的文字）移至「BUY」，按下○鈕。

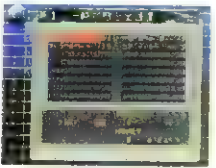
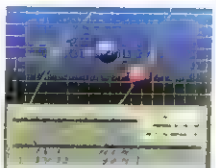
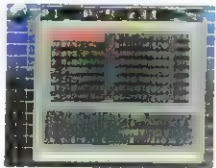
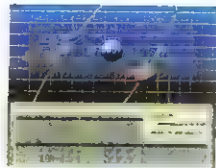
2 如此一來，就會出現道具選擇視窗。當道具的文字為灰色時，表示無法購買此道具。當所持金不夠購買此道具、或是已經持有 99 個這種道具時都會出現灰色文字。利用方向鍵的上下選擇欲購買的道具按○鈕決定後就會詢問你要購買的數量，接著利用方向鍵的上下左右選擇個數（上下以 1 個單位、左右以 10 個單位增減）後按○鈕決定。

每一種道具最多只能持有 99 個，所以當選擇個數時其數值的總合到達 99 個時，個數選擇表示會停止。

### 出售道具

1 與購買時相同，和店員舉談，出現行動選擇畫面後，將游標移到「SELL」，按下○鈕。

2 如此一來，小隊的所持道具就會以 2 列表示，接著利用方向鍵選擇欲出售之道具，按○鈕決定。當道具欄中出現△▽的記號時，表示在道具欄範圍之外也有道具存在。此時，可藉著將方向鍵移往範圍外，或按下 L1、L2、R1、R2 鈕來顯示出範圍外之道具。接下來店員會詢問欲購買的道具數量，請利用方向鍵的上下左右選擇個數後按○鈕決定。此外，當小隊所持金到達 999,999,999 元以上時，無論出售任何道具，金額都不會再增加。




## 裝備道具

此處也與購買、出售時一樣，先與店員舉談，出現行動畫面後將游標移到「EQUIP」，按下○鈕。裝備時的畫面構成和操作方法請參照 20 頁的「EQUIP」。

### 寶石與道具的交換

此項行為無法在普通商店中進行。隨著故事的進行自然就會在某處出現寶石與道具的交換所（店數有兩間以上）。只要面對這些地方的店員與其舉談，他就會問你是要交換道具還是要交換強化器（インセンス），此時請選擇其中之一。

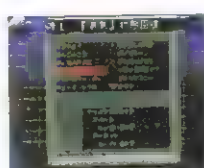
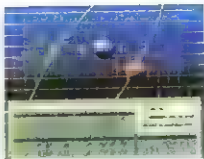
### 選擇交換道具時

1 一決定好交換種類，就會出現道具選擇視窗，接著請利用方向鍵選擇想要的道具，按○鈕決定。不過，若想取得一種道具，就必須要先各取得一個視窗上所示的 2 種寶石。此外，當視窗上下出現「記號時，即表示在視窗的表示範圍之外仍有其他道具。還有，當道具文字為灰色時，即表示沒有與此道具交換時所必要的寶石，或是已處於持有 99 個此種道具的狀態，無法進行道具的交換。

2 選擇好道具後，接著利用方向鍵的上下左右輸入其個數。要是交換時所必要的寶石數量不夠，就無法再指定個數。此外，在選擇其個數時，當此道具的總合數已達 99 個時，也無法再指定個數。個數一旦決定之後，請利用○鈕交換指定的個數分的道具和寶石。

### 選擇交換強化器（參數上升道具）時

交換方法與交換道具時相同。只不過，交換強化器時所必要的 2 種寶石的組合會隨著當時的月齡發生變化。（請參照下一頁）

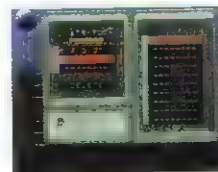
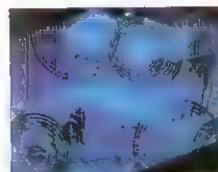
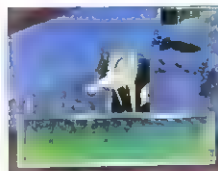


## 交換強化器時隨月齡變化的寶石組合表

強化器名	當時的月齡	必要的寶石
STR 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト ガーネット
	3 / 8 ~ 5 / 8	ダイヤモンド アメジスト
	6 / 8 ~ 8 / 8	アクアマリン パール
VIT 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト トパーズ
	3 / 8 ~ 5 / 8	サファイア ガーネット
	6 / 8 ~ 8 / 8	アクアマリン ルビー
TEC 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト マラカイト
	3 / 8 ~ 5 / 8	エメラルド トパーズ
	6 / 8 ~ 8 / 8	アクアマリン エメラルド
AGL 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト オニキス
	3 / 8 ~ 5 / 8	エメラルド マラカイト
	6 / 8 ~ 8 / 8	アクアマリン サファイア
LUK 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト ターコイズ
	3 / 8 ~ 5 / 8	ルビー オニキス
	6 / 8 ~ 8 / 8	アクアマリン ダイヤモンド
HP 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト オパール
	3 / 8 ~ 5 / 8	アメジスト アレキサンドライト
	6 / 8 ~ 8 / 8	ムーンストーン アクアマリン
SP 強化器	0 / 8 ~ 2 / 8	アレキサンドライト タンザナイト
	3 / 8 ~ 5 / 8	アメジスト アクアマリン
	6 / 8 ~ 8 / 8	ムーンストーン アレキサンドライト

※ 0 / 8 指新月、8 / 8 指滿月。

## VELVET ROOM



這裡是『女神異聞錄』中唯一可進行惡魔合體的地方。在裡面，合體陣（ベルベートルーム）的主人伊格（イゴール）會幫你進行惡魔的合體和超我的降魔。關於合體的詳細解說請參照 67 頁之後的「關於合體」一文。

## ICORP

據說他看得懂可從惡魔手中取得的合體卡（スベルカート），利用手中的無線電話召喚惡魔。更是一位能使召喚來的惡魔合體，以超我的形態降魔至特定的人身上，進行超我之管理的神秘大師。其背後似乎另有指使人，但無人知曉其真實性格。聽說，他今天也在御影町內某一處叫做合體陣（ベルベートルーム）的地方輕鬆自在地聽著歌歌手和鋼琴手的演奏……



# RECOVERY ROOM

各種回復設施

當小隊成員疲勞時，有幾項設施可幫忙回復體力。

## 開業醫生：私人診所（エスミクリニック）



## 回復之家



其他地方也有回復設施。回復設施中不管受傷人數多寡、受傷程度大小，每次都以同樣的治療費幫全員一次全部回復。此外，當人物的狀態異常時，也可一起治癒。每個地方的回復治療費都不一樣，但其中也有免費的地方。

# CASINO

賭場（カジノ）

在露天商店街的一隅中悄悄經營的秘密賭場「JUDGMENT 1999」。在此可使用代幣或金卡進行 5 種遊戲。進行遊戲時，請站立在賭場內的各種遊戲機台前按下○鈕，聽從訊息的指示。街道上雖有數間賭場，但設置於同一間賭場裡的遊戲種類僅限於 5 種中的數種。代幣可在賭場內的兌換處用錢兌換，但金卡卻只能藉著與惡魔戰鬥時從特定的敵人手中取得。此外，遊戲者所取得的代幣在任何賭場中都可通用。

收集到一定數量的代幣後，便可在交換所交換珍貴的道具。（代幣不能換錢）不過，唯有當僅能以金卡進行遊戲的「CODE BREAKER」命中時，可直接取得道具。還有，即使不到賭場裡玩，也完全不會影響到故事的進行，所以請輕鬆地享受其樂趣吧！

## 交換所的利用方法

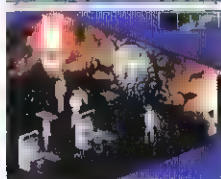
交換所中有兩個交換櫃檯，分別是「兌幣處」和「贈品交換處」。兌幣處可讓你以錢兌換代幣，贈品交換處則可讓你以代幣交換道具。

## 兌幣處的利用方法

讓主人公面向站在櫃檯右側的店員按下○鈕，即會出現兌換畫面，接著利用方向鍵選擇想購買的代幣數量後按○鈕決定。方向鍵的上下可增減數值，左右可變更位數。可持有代幣數的上限為 99,999,999 個。

## 贈品交換處的利用方法

讓主人公面向站在櫃檯左側的店員按下○鈕即會出現道具選擇畫面，請將游標移到想要的道具處，按○鈕決定。當道具的文字為灰色時，表示此道具無法交換。當手中可交換此道具的代幣不足時，或是已持有 99 個此種道具時都會出現灰色文字。接著店員會詢問欲購買的道具數，此時請利用方向鍵選擇後按下○鈕決定。此外，每一種道具最多都只能持有 99 個，所以當選擇個數時此道具的總合達到 99 個時，個數選擇表示就會停止。







## POKER 撲克牌

1. L1・L2 鈕對應處理
2. JACKPOT
3. 手持代幣
4. R1・R2 鈕對應處理
5. ODDS(中獎項目)
6. 手中持牌

### 遊戲的方法作

**1** 首先，用○鈕或△鈕投入硬幣。按○鈕是一次投1個硬幣，按△鈕是 次投10個硬幣。所投入的代幣在9個以下時按下R1或R2鈕，或是所投入代幣已達10個時，遊戲就會自動開始。此外，當手持代幣在9個以下時，只要按下△鈕，手中的代幣就會被全部投入，遊戲即會自動開始。

(若利用○鈕投入代幣時，在投入10個之前按下×鈕的話，所投入的代幣就會被取消。)還有，若在遊戲開始前按下L1或L2，就可脫離撲克牌的遊戲畫面，返回賭場內部畫面。

**2** 遊戲一開始，就會發給你5張牌。請利用方向鍵的左右從中選擇想留下的牌，(選擇中的牌位置會稍微高出其他的牌)接著按下○×△□中的任何一個鈕，便可留下此牌。(可留下的牌張數不受限制)當你決定好要留下的牌之後，此牌的左下方會出現「HELD(保留)」的文字。要是對有「HELD」的牌再次按下○×△□中的一個鈕，「HELD」就會被解除。等決定好全部要留下的牌之後按下R1或R2鈕，沒有「HELD」的牌就會被交換。(要是5張牌全部都留下，就不能進行交換。)

**3** 當牌的交換結束，達成與ODDS(中獎項目)表上相對應的牌型後，就會分配給你與所投入代幣數相對應金額的代幣。此外，也可利用中獎的紅利下注，向額外遊戲(EXTRA GAME)挑戰。

### 中獎牌型完成後---

按×鈕→不向EXTRA GAME挑戰，領取紅利。

按○鈕→向EXTRA GAME的「H & LOW(貓高低)」挑戰。

按△鈕→向EXTRA GAME的「BIG & SMALL(貓大小)」挑戰。

按□鈕→向EXTRA GAME的「RED & BLACK(貓黑紅)」挑戰。



### 中獎牌型一覽表

牌型名稱	內容
同花大順 (ROYAL FLUSH)	5張都同一花色，為10・J・Q・K・A的組合
五梅 (5 OF A KIND)	有1張鬼牌，其他4張數字相同的組合 (5 CARD)
同花順 (STRAIGHT FLUSH)	5張相同花色，數字相連的組合
四梅 (4 OF A KIND)	4張數字相同的組合 (4 CARD)
葫蘆 (FULL HOUSE)	3張數字相同，其他2張成對的組合
同花 (FLUSH)	5張全為同一花色的組合
順 (STRAIGHT)	與花色無關，5張數字相連的組合
三條 (3 OF A KIND)	有3張數字相同的組合 (3 CARD)
兩對 (2 PAIR)	有2組2張數字相同的 (成對) 的組合

### 完成牌型時要注意

- STRAIGHT(順)系的牌，無法從A連到2。(例)Q-K-A-2-3等
- 鬼牌是張王牌。除5 OF A KIND以外可代替任何牌。
- 只有1對時不算中獎。

### 關於 JACKPOT BONUS(累積獎金?)

JACKPOT BONUS 便是，在投入10個代幣時完成 ROYAL FLUSH 花(同花大順)，即可得到與其值相當的代幣。(但，小數點以下會被省略) JACKPOT 的值雖然在遊戲中每投入一次代幣時就會上升少許，但當主人公們在賭場以外的地方戰鬥時也會上升。據說，這是因為主人公以外的第3者因為迷戀撲克牌和21點，而投入了大量代幣的緣故。



### ●EXTRA GAME 其1 **HI & LOW** 猜高低

- 1 現在所獲得的代幣數
- 2 現在挑戰中的代幣數
- 3 手持代幣數
- 4 對象牌

#### 規則

從 4 張蓋著的牌中選出一張比對象牌的數字高的遊戲。數字高低順序為鬼牌 > A > K > ... 4 > 3 > 2。利用方向鍵的左右選牌，按下 ○、△、□ 中任何一個鈕決定。猜中時，所獲得代幣數會加倍，接著會詢問你是否要再挑戰一次，若想繼續就按 ○ 鈕，想放棄就請按 × 鈕。繼續之後要是又持續猜中，最高可獲得 100 萬個代幣，但請注意，萬一沒猜中，所獲得的代幣將全部被沒收。此外，當對象牌與選出的牌數字相同時算平手，可再次挑戰。



### ●EXTRA GAME 其2 **BIG & SMALL** 猜大小

- 1 現在所獲得代幣數
- 2 現在挑戰中的代幣數
- 3 手持代幣數
- 4 比較對象牌

#### 規則

猜測選擇對象（蓋著）的牌的數字比比較對象牌的數字大或小的遊戲。數字大小順序為 鬼牌 > A > K > ... 4 > 3 > 2。認為選擇對象牌較大時請選擇 BIG（○ 鈕或 △ 鈕），認為較小時請選擇 SMALL（× 鈕或 □ 鈕）。猜中時所獲得代幣數會加倍，接著會詢問是否要再次挑戰，若想繼續請按 ○ 鈕，要放棄時請按 × 鈕。選擇繼續時，以前曾做為選擇對象的牌將會成為下次遊戲中的比較對象牌。繼續玩又繼續命中時，最高可獲得 100 萬個代幣，但請注意，萬一沒猜中時，所獲得的代幣將全部被沒收。還有，當比較對象牌與選擇對象牌數字相同時，算遊戲者輸，請注意。



### ●EXTRA GAME 其3 **RED & BLACK** 猜顏色

- 1 現在所獲得的代幣數
- 2 現在挑戰中的代幣數
- 3 手持代幣數
- 4 對象牌

#### 規則

猜測蓋著的對象牌的花色是紅（♥ or ♦）或黑（♠ or ♣）的遊戲。認為是紅色時請選擇 RED（○ 鈕或 △ 鈕），認為是黑色時請選擇 BLACK（× 鈕或 □ 鈕）。猜中時所獲得代幣數會加倍，接著會詢問是否要再次挑戰，若想繼續請按 ○ 鈕，要放棄時請按 × 鈕。繼續玩又繼續猜中時，最高可獲得 100 萬個代幣，但請注意，萬一沒猜中時，所獲得的代幣將全部被沒收。





## BLACK JACK 21 點

- 1 L1 - L2 鈕對應處理
- 2 手持代幣數
- 3 JACKPOT BONUS
- 4 投入代幣 (賭注) 數
- 5 獲得代幣數
- 6 R1 - R2 鈕對應處理
- 7 ODDS (中獎項目)
- 8 莊家手中持牌
- 9 遊戲者手中持牌
- 10 莊家合計點數
- 11 遊戲者合計點數
- 12 指令

### 遊戲的玩法

**1** 首先，利用○鈕或△鈕投入代幣。○鈕一次投入一個，△鈕一次可投入10個。所投入的代幣在9個以下時按下R1或R2鈕，或是所投入代幣已達10個時，遊戲就會自動開始。此外，當手持代幣在9個以下時，只要按下△鈕，手中的代幣就會被全部投入，遊戲即會自動開始。(若利用○鈕投入代幣時，在投入10個之前按下×鈕的話，所投入的代幣就會被取消。)還有，若遊戲開始前按L1或L2，就可脫離撲克牌的遊戲畫面，返回賭場內部畫面。

**2** 遊戲一開始，會各發給莊家和遊戲者2張牌，但莊家的2張牌中的1張是蓋著的。接著，以不超過21點為原則，請參考莊家翻開的那張牌的數字後決定是否還要再抽一張牌。牌的計算方式為，2~10直接以其數計算，J、Q、K算10點，A則可算是1或11。想再抽1張牌時請按○鈕補牌(HIT)，停止時請按×鈕終止(STAND)。只要在不超过21點的範圍內，最多可抽(HIT)5次(7張)。當遊戲者的牌點數合計為以下情形時，此次牌局自動終止。

- 最初拿到的2張是A或10~K的組合(21點)時
- 合計點數為21時
- 抽了5次牌(7張)時
- 合計點數超過22時(BUST-爆掉)



**3** 遊戲者一喊終止(STAND)，莊家就會翻開第2張牌，當他合計未達17點以上就會HIT(補牌)，若超過17點就會終止(STAND)。(莊家的HIT或STAND由電腦自動執行)。另外有一個特殊規則，那就是，雖然正常合計17時會STAND，但當莊家的最初的2張牌為A和6的組合時會變成再補牌。此外，遇到以下情形時算遊戲者無條件獲勝，莊家不會再補牌。

- 遊戲者抽到3張7時
- 遊戲者最初的牌為相同花色的A與J時
- 遊戲者抽了5次(7張)牌時

**4** 在遊戲者的合計點數不超過21點的範圍內莊家的合計點數比遊戲者低，或是超過22點(BUST)時，都算遊戲者獲勝。紅利依遊戲者持牌的組合和所投入代幣的數量之不同而變化。另外，在遊戲者的合計點數不超過21的範圍之內，彼此都是BLACK JACK時，或是合計點數相同時都算平手(PUSH)，所投入的代幣會歸還遊戲者。



※本遊戲中使用4副牌(208張)，所以同一場遊戲中有可能出現相同的牌。

### 組合一覽表

組合的名稱	內容
117	遊戲者最初的2張牌都是7、補牌後又抽到1張7
◆A & J	A與J的BLACKJACK，花色都是◆
♥◆♣A & J	A與J的BLACKJACK，花色都是♥或◆或♣
7CARDS	遊戲者抽了7張牌，合計點數未超過21
6CARDS	遊戲者抽了6張牌，合計點數不超過21的範圍內STAND
B.JACK	除上記的◆A & J、♥◆♣A & J以外，最初的2張牌A與10~K中的任何一張
WIN	遊戲者的牌合計點數為21以下，但比莊家的合計點數大時



## 《關於特殊指令》

21點遊戲中除了上述的 HIT(補牌)、STAND(終止)之外，還有一次決勝負的 D. DOWN、將手持牌分2處下注的 SPRIT、莊家有可能為 BLACKJACK 時的 INSURANCE(保險)3 個特殊指令。

### D.DOWN

只有當遊戲者的牌為 2 張時才能使用的指令，以「只要再抽 1 張」為條件，以投入代幣數的兩倍為賭注。進行 D.DOWN 時，ODDS 表右下方會出現  $\times 2$  的記號，贏的話，紅利會變成 2 倍。還有，當手持代幣數量少於投入代幣時，無法執行此指令。

### SPRINT

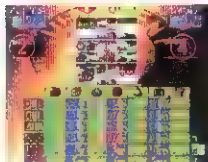
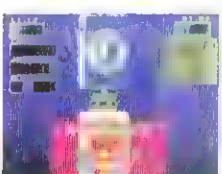
只有當遊戲者最初的 2 張牌數字相同時才能執行此指令。玩法是，將兩張牌分開兩處進行遊戲。(SPRIT 之後要是再來一張相同的，也無法再來一次)不過，在 SPRIT 後接著縱然出現 A 與 10 ~ K 的組合也無法算是 BLACKJACK，只能算是普通的 21 點。此外，在 SPRIT 的情況下也可進行上述的 D.DOWN。當手持代幣數少於投入代幣數時，無法執行此指令。

### INSURANCE

當最初分給莊家的 2 張牌中翻開的那一張為 A 時，畫面上就會出現「INSURANCE？」的詢問。這是為了防犯莊家的另一張牌可能是 10 ~ K 中的一張而變成 BLACKJACK 時所做的一種投保行為。想投保時請按  $\bigcirc$  鈕或  $\Delta$  鈕 (放棄時請按  $\times$  或  $\square$  鈕 (放棄時遊戲照常進行)。要是投了保，所投入的代幣的一半會被當成保費支付。遇到莊家真的是 BLACKJACK 時，所投入的代幣雖會被沒收，遊戲者卻可取得保費 3 倍的紅利。而當莊家不是 BLACKJACK 時，保險費會被沒收，遊戲照常進行。此外，手持代幣數少於投入代幣數的一半以下時，或是投入代幣只有 1 枚時，無法投保。

### 關於 JACKPOT BONUS

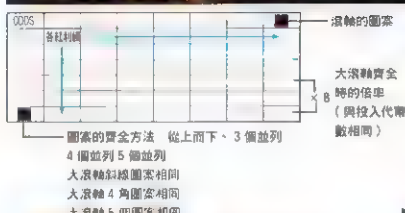
與撲克牌一樣，21 點遊戲中也有 JACKPOT BONUS。21 點的 JACKPOT BONUS 可在代幣投入數為 10 枚時完成 777 的情況下取得。撲克牌與 21 點的 JACKPOT BONUS 雖被各別看待，在這兩個遊戲裡，希望能以達成此 JACKPOT BONUS 為最高目標。



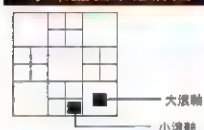
## SLOT 水果盤

- ① 1・L2 鈕對應處理表示部
- ② 獲得代幣數表示部
- ③ R1・R2 鈕對應處理表示部
- ④ 手持代幣表示部
- ⑤ SLOT 表示部
- ⑥ ODDS(中獎項目)表示部

### ODDS 表的看法



### 水果盤表示部詳圖



### 遊戲的玩法

1 首先，利用  $\bigcirc$  鈕或  $\Delta$  鈕投入代幣。 $\bigcirc$  鈕一次投入一枚， $\Delta$  鈕可投入 8 枚。一投入代幣，與投入枚數相應的判定行列的燈就會亮。請注意，即便在燈沒有亮的行列上圖案齊全，也不算數。

### 投入代幣數與判定行列的關係

1 ~ 4 個代幣時 相同圖案  
最多會有 5 個並列

5 ~ 8 個代幣時，相同圖案的並列最多為  
4 個，可是卻有 2 條判定行列。



1 個代幣 2 個代幣 3 個代幣 4 個代幣 5 個代幣 6 個代幣 7 個代幣 8 個代幣

**1** 投入代幣為 7 枚以下時按下 R1 或 R2 鈕，或是所投入代幣數為 8 枚時，遊戲就會自動開始。此外，在手持代幣在 7 枚以下的情況下按下  $\Delta$  鈕時，手持代幣就會被全部投入，遊戲便會自動開始。（利用  $\bigcirc$  鈕投入代幣時，在投入第 8 枚之前按下  $\times$  鈕的話，投入的代幣就會被取消。）還有，要是在遊戲開始前按下 L1 或 L2，就可脫離水果盤的遊戲畫面，返回賭場內的畫面。



**2** 遊戲一開始，大、小所有的滾軸會開始一起旋轉，片刻之後，小滾軸會先停止。



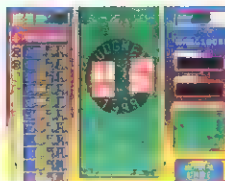
**3** 小滾軸完全停止之後，按下  $\Delta$ 、 $\times$ 、 $\bigcirc$  各鈕，上、下、左、右部分的各小滾軸的圖案就可以順時鐘方式移位，所以請調節至各圖案最容易齊全的位置。還有，遇到在各判定行列中若再浪費 1 個以上相同的圖案就會命中的情況時，其小滾軸的圖案四周會閃爍藍光，所以請當做調節小滾軸時的參考。



**4** 小滾軸的調節完成後，按下 R1 或 R2 鈕大滾軸就會停止。在投入代幣的行列上若排列了 3 個以上相同圖案的話就算中獎。



**5** 此外，與投入代幣的行列無關，大滾軸要是出現斜線圖案相同、4 角圖案相同、或 5 個圖案全部相等 3 種情況中的一種時就算中獎。只不過，此時的紅利會以所投入代幣的枚數之倍數計算，所以投注越多，紅利就越多。



## DICE 骰子遊戲

- ① L1・L2 鈕對應處理表示部
- ② 投入代幣數（賭注）& ODDS（中獎項目）表示部
- ③ R1・R2 鈕對應處理表示部
- ④ 獲得代幣數表示部
- ⑤ 手持代幣數表示部
- ⑥ RESULT、過去結果）表示部
- ⑦ 現在的遊戲狀態
- ⑧ 骰子表示部

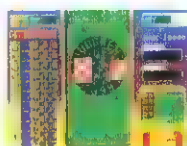
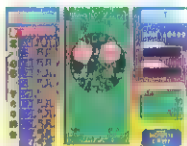
### 遊戲的玩法

**1** 這是個猜測畫面上所擲出 2 顆骰子的合計點數的遊戲。首先，利用方向鍵的上下移動游標，將游標移到合計值 2 ~ 12 的各個地方，再利用  $\bigcirc$  鈕或  $\Delta$  鈕將代幣投入你所預測的地方。以  $\bigcirc$  鈕一次投入 10 枚，以  $\Delta$  鈕投入 100 枚。（代幣最小單位為 10 枚）可下注的地方數量不受限制，但在一個地方最多只能下注 100 枚。

**2** 投幣之後按下 R1 或 R2 鈕，畫面上的 2 個骰子就會被轉動。骰子停止，要是投幣在與兩個骰子出現的點數合計值相同的位置就算中獎，可獲得 ODDS 表上所列的紅利。

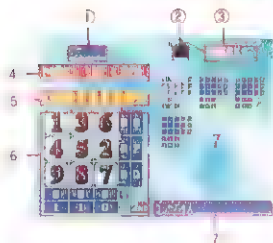
**3** 中獎後，畫面會詢問你是否要以紅利當賭注向 EXTRA GAME 挑戰，要就請按下  $\bigcirc$  鈕，若想放棄就請按下  $\times$  鈕，取回紅利。

**4** 若向 EXTRA GAME 挑戰，畫面右下的表示就會從「NORMAL GAME」變成「EXTRAGAME」，開始 EXTRA GAME。EXTRA GAME 的規則與 NORMAL GAME 不同，並非「猜測出現的合計值」，而是「只要不是 7，任何合計值都算中獎」，不過要注意，當出現 7 時，所獲得的代幣都會被沒收，遊戲即會結束。還有，在 EXTRA GAME 中只要不出現 7，便可不斷地進行挑戰，但是當獲得代幣數到達 10000 枚以上時，會以 10000 枚為上限分給遊戲者，並結束遊戲。畫面右側的 RESULT 表示部記錄著過去 10 次骰子所出現的點數，請做為遊戲時的參考。



# CODE BREAKER

## 骰子遊戲



- ① L1・L2 鈕對應處理表示部
- 2 金卡所持數表示部
- 3 R1・R2 鈕對應處理表示部
- 4 訊息視窗
- 5 CHOSEN 表示部 (選擇中數字確認用)
- 6 數字選擇板
- 7 結果表示部
- 8 贈品表示部

## 遊戲的玩法

**1** 本遊戲與其他遊戲不同，必須使用「金卡」這種專用道具，而不是使用代幣。一個遊戲使用一枚金卡。按下 R1 或 R2 鈕遊戲就會開始。

**2** 遊戲一開始，數字選擇板的左上方會出現游標。數字選擇板上的數字最初全是 1，但其實卻零散隱藏著 1~9 的數字，所以讀著方向鍵的上下左右移動游標，利用 ○ 或 × 鈕操作數字板，使 1~9 的數字都各只出現一個。

○ 鈕可將板上的數字往正的方向，× 鈕可往負的方向翻開。另外，在 CHOSEN 表示部上若有沒有點亮的數字，即表示此數字並未出現於數字選擇板上。



**3** 確認數字板上已配置好的 1~9 九個數字之後，一按下 R1・R2 鈕，數字選擇板的右端和下端就會出現縱・橫各 3 列的數字，它們各表示核對過配置好的數字與隱藏數字之後的結果。靠近數字板的數字稱為 HIT(H)，外側的稱為 BLOW(B)，HIT 表示此列中數字和位置都正確的個數，而 BLOW 則表示此列中的數字雖然正確，但位置卻錯誤的個數。因此，當一整列的板子完全正確時，就會出現 HIT3・BLOW0 的表示。

1	2	3	1	0	橫列的 HIT 與 BLOW 數(上列)
4	5	6	1	0	橫列的 HIT 與 BLOW 數(中列)
7	8	9	1	1	橫列的 HIT 與 BLOW 數(下列)
1	2	0	H	B	
0	0	0	B	1st	TRY 次數

縱列的 HIT 與 BLOW 數(右列)  
縱列的 HIT 與 BLOW 數(中列)  
縱列的 HIT 與 BLOW 數(左列)

**4** 數字選擇板上的數字全部正確即表示猜中，可取得畫面右下方 PRIZE 部分的道具。還有，要是手中已持有 99 個相同的道具，此時會維持在 99 個的狀態，不會再增加成 100 個。越早猜中，所得到的贈品越好。

**5** 數字選擇板上的數字要是一個都沒猜中就會變成 ERROR，必須重玩一次。能夠重玩的次數與表示於 RESULT 上的結果表示上的數字相對應。當 RESULT 上的數字全滿時仍舊 ERROR 的話，遊戲即告結束，數字選擇板上會出現正確解答。





「超我」不但是在所有遊戲軟體中首度出現的特殊要素，而且也是極重要的重點。建議你先仔細閱讀此處所說明的有關「超我」的各種用語、規則，充分理解之後再開始遊戲。

## 超我関連用語

### 何謂超我？

是一種藉著夢見相同的夢而喚醒潛藏於自我內心深處的多重性格～另一種人格～之力，必須具有剛強的精神力才能運用自如。最初只有幾個特定人物的超我能被喚醒，但往後可藉著委託合體陣的主人伊格（イゴール），將召喚來的惡魔加以合體來增加數目。超我具有儲存（ストック）、持有（チャージ）、和裝備（アクトブ）等三種狀態。

### 何謂召喚？

讀取召喚合體卡，從魔界叫出惡魔的行為，只有伊格（イゴール）能夠執行。

### 何謂合體？

將召喚出來的2個惡魔加以合體，製造出1個「超我」的行為，也是只有伊格才能執行。合體完成後的「超我」會變成一張卡，由合體陣裡的伊格管理。

### 何謂降魔？

讓合體完成的「超我」降臨於如主人公這類可靈活使用超我的人物的身上，這個也是只有伊格才能執行。

### 何謂發動？

在戰鬥中呼叫出被降魔的「超我」之行為。只有身為主人公的你們這些「超我」使者，才能執行。

### 何謂儲存狀態？

指的是「超我」在合體陣中受到伊格管理的狀態，最多可請他幫忙管理16個。

### 何謂持有狀態？

指的是「超我」處於被降魔至「超我」身上的狀態。每一個人最多可持有3個。因此，當小隊的組員到達最多的5人時，小隊內持有的超我最多可達15個。

### 何謂裝備狀態？

在處於持有狀態的3個「超我」之中，於進入戰鬥陣勢時處於隨時都可發動的那一個就叫做裝備狀態。

### 何謂召喚合體卡？

伊格在進行合體時所使用的卡，在與惡魔的交涉時選擇合體卡（スベルカード），即可取得。

## 「超我」相關規則

### 「超我」與人物的相容性

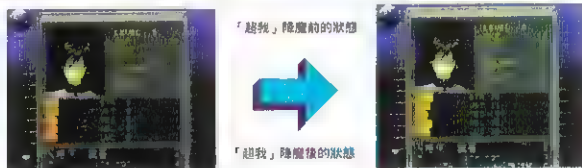
「超我」與人物間各有各的相容性，其間分為4個階段。

- 相容性最差時無法降魔。
- 相容性不太好時無法發動「超我」。
- 相容性好時可正常發動。
- 相容性非常好時，「超我」會很罕見地依自己的意思幫忙守護。

※ 相容性的好壞，除了最差的場合之外，在降魔時是無法獲知的。所以請遊戲者在降魔後進行實戰，自行確認。

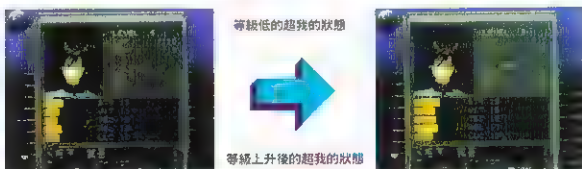
### 一旦將「超我」降魔...

能動狀態的「超我」的狀態會直接影響到被降魔的人物。超我的參數若比人物原來的參數高，則會被直接加入。還有，原本無法使用魔法的主人公們的魔法威力、魔法防禦可藉著將「超我」加以降魔而獲得補給。而且，對於原本不具有戰鬥時的相容性的主人公們，「超我」所具有的相容性會被直接反映出來。



### 越用越...

「超我」越常在戰鬥中發動就會越來越強。每使用一次熟練度就會逐漸累積，等級一旦升高，最初只能發動一種的攻擊方法便會不斷增加。也就是說，越常使用，就可藉著相同的 SP 使用更強力的攻擊方法。



## 遭遇時的指令

在 2D 地圖或 3D 迷宮移動時會遭遇敵人，此時若不打倒敵人或逃走就無法前進。

### 畫面說明

顯示在畫面下方的方格是表示各人物的狀態。標示在名字左側的是各人物的位置。HP 或 SP (=精神力) 呈現綠色時表示該數值是最高狀態；而呈現紅色時則表示只剩最大值的 1/4 以下。

(HP 剩 1/4 時，連名字也會呈現紅色) 方格左上部分表示現在的月齡。當月齡為「FULL MOON」時，敵人的攻擊會較激烈。

### 關於作戰指令

作戰指令是指決定小隊全體的作戰方針。遭遇敵人時先由選擇作戰指令開始。作戰共分為「FIGHT」，「CONTACT」，「FORM」，「AUTO」，「ANALYZE」，「ESCAPE」等 6 種。

- FIGHT(戰鬥) 與敵人進行戰鬥的指令。詳細說明請參照 P55 起的「戰鬥指令」。
- CONTACT(交涉) 與敵人進行交涉的指令。詳細說明請參照 P50 起的「與敵人的交涉」。
- FORM(隊形) 變更小隊隊形設定的指令。操作方法同「關於指令畫面」項目中所說明的 FORM(參照 P25)。此外，作戰指令的 FORM 在隊形狀態存檔時的視窗有一個「NOW」的項目，這是為了確認目前的隊形。

### 關於隊形

本遊戲的戰鬥有所謂的隊形，也就是人物與敵人的距離、位置關係的概念存在。小隊與敵人會因為採取的隊形不同而產生對戰鬥有利與否的變化。理由是遊戲中登場的所有攻擊方法皆已設定射程距離或有效範圍之故，因此會因各人物的性質、持有武器、裝備(アクティブ)(可發動的狀態)的超我(ベルソナ)種類不同而有不同的位置效果。此外各人物的位置關係或打倒敵人的次序等也很重要。

# 12

COME ACROSS



1 作戰指令

2 戰鬥原野

3 小隊顯示方格

### ● AUTO(自動戰鬥)

自動進行戰鬥的指令。選擇該指令時戰鬥會自動開始，看到讓戰鬥終了，或是按取消鈕(X鈕)停止。小隊採取何種行動將視自動戰鬥的種類而定。自動戰鬥的種類分以下 3 種。一般自動戰鬥：全員進行「SWORD」的攻擊，若裝備的武器射程範圍內沒有敵人，會變成「DEFEND」。

### 【ノーマルオート】

反覆自動戰鬥。重複上次輸入的自動戰鬥。只能在戰鬥指令(參照 P55)中輸入的行動才能進行，一般自動戰鬥等是不能重複的。不過也有例外，下述的「パーソナルオート(超我自動戰鬥)」就其性質而言，視為已輸入，可以重複。此外，要採取前回輸入的行動時，若因攻擊範圍裡沒有敵人等理由而無法使用時會變成「DEFEND」。

### 【パーソナルオート】

超我自動戰鬥：以「CONFIG」中設定的內容進行自動戰鬥。可設定的內容有「けん(劍)」「じゅう(槍)」「フリー(自由)」3 種。「自由」在自動戰鬥中也能設定想輸入戰鬥指令的人物。假如有設定為「自由」的人物，在回合終了後會顯示出該人物的戰鬥指令選擇，若選擇行動，戰鬥就會繼續進行。在超我自動戰鬥中，設定無法執行時會變成「DEFEND」。此外，若超我自動戰鬥後執行反覆自動戰鬥，也會重複「劍」或「槍」的設定。

### ● ANALYZE(分析)

分析敵方惡魔的指令。除 HP、SP、參數之外，尚可確認持有魔法或特殊攻擊等。目前的 HP、SP、狀態也會標示出同種類的惡魔也會有差異。選擇「ANALYZE」指令後，距離最近的敵人會閃爍白光，並顯示出該敵人的詳細資料。想看其他敵人的資料時可按方向鍵的左右切換。按 X 鈕即可回到作戰指令的選擇。

能夠「ANALYZE」的只限曾打倒過一次或是在「CONTACT」中會取得合體卡的惡魔。其他的惡魔除了標示出名字與現在的狀態之外皆是「???」。

### ● ESCAPE(逃跑)

逃離不想交戰的敵方惡魔所用的指令，但有時也會失敗。失敗時會有一回合的時間在無防備的狀態下承受敵人的攻擊。

敵人的等級愈是比主人公等人高，就愈不容易逃脫。此外，主人公等人變成全員行動不能的不良狀態(バッドステータス)時無法逃脫。

還是敵人時進行的指令之一便是 CONTACT (交涉)。

所謂交涉是指主人公等人與可以使用超我 (ペルソナ) 的惡魔之間的「交涉」。惡魔會因交涉的內容而憤怒 (ANGER)、害怕 (FEAR)、喜悅 (JOY) 或是對人類感興趣 (INTEREST)。

巧妙地使用交涉術操控惡魔的感情，取得合體卡是交涉的最大目的。

除了取得合體卡之外，還有機會金錢或寶石、回避戰鬥等，交涉術的使用方法可說是因人而異。

## 交涉的一連串流程

1 選過敵人後，選擇作戰指令的「CONTACT」。

2 利用方向鍵選擇欲交涉的惡魔群，按○鈕決定。若敵方種族是複數時會選擇與哪一群交涉，選擇游標是以閃爍白光的惡魔群來表示的。

※交涉不是與惡魔個體，而是對種族單位的群體進行的。畫面右下方的視窗會顯示出游標所指的惡魔群等級、名字、有無合體卡。有無合體卡一項中，若視窗內的「CARD」文字是黃色的，表示已經持有該惡魔的合體卡。



3 利用方向鍵選擇派小隊的誰去交涉，按○鈕決定。選擇游標是以閃爍白光的人物來表示。

4 選擇你選出的人物所持有的「交涉指令」。用方向鍵選擇 4 個指令其中之一，然後按○鈕決定。

※在進行此項選擇之前，可以按×鈕依序取消並回到作戰指令，但是一旦決定這項指令後，在交涉的結果出來之前無法中斷交涉。

小隊的人物各自持有 4 種獨特的交涉指令，對各指令與交涉的惡魔個性有相容性的關係。經由此一相容性來決定對方的哪一種感情會上升。哪一種指令對哪一種惡魔有效？請反覆不斷交涉，加以確認。

## 各角色的交涉・指令一覽表

人物	交涉指令	可能上升的感情	人物	交涉指令	可能上升的感情
主人公	説得する (説服)	感興趣、憤怒、喜悅	相葉正男 (マーク)	踊る (跳舞)	感興趣、憤怒、喜悅
	相談する (勸誘)	感興趣、憤怒、害怕		挑撥	感興趣、憤怒、害怕
	挑発する (挑撥)	感興趣、憤怒、害怕		見つめる (凝視)	感興趣、憤怒、害怕
	歌う (唱歌)	憤怒、害怕、喜悅		ホウを吹く (吹牛)	憤怒、害怕、喜悅
麻希 (マキ)	頼む (拜託)	感興趣、憤怒、喜悅	桐島英理子 (エリー)	怖い話 (恐怖故事)	憤怒、害怕、喜悅
	おだてる (奉承)	憤怒、害怕、喜悅		囁く	憤怒、害怕、喜悅
	でまかせ (信口開河)	感興趣、憤怒、喜悅		あやす (哄騙)	感興趣、憤怒、喜悅
	怯えるフリ (假裝害怕)	感興趣、憤怒、喜悅		勸誘	感興趣、憤怒、喜悅
上杉秀彦 (フラウン)	ナンパ (泡妞)	感興趣、憤怒、害怕、喜悅	緒瀧優香 (アヤセ)	けなす (嚴諄)	感興趣、憤怒、害怕、喜悅
	笑わせる (搞笑)	感興趣、憤怒、害怕、喜悅		誘惑する (誘惑)	感興趣、憤怒、害怕、喜悅
	世間話 (閒話家常)	感興趣、憤怒、喜悅		泣き落とす (哀求)	感興趣、憤怒、喜悅
	罵かう (嘲諷)	感興趣、憤怒、害怕		脅す (威脅)	感興趣、憤怒、害怕
南倫圭 (なんじょうくん)	物でつる (利誘)	感興趣、憤怒、喜悅	薫 (ゆきのさん)	いじめる (欺負)	憤怒、害怕、喜悅
	演説する (演講)	感興趣、憤怒、喜悅		さどす (記號)	感興趣、憤怒、喜悅
	一喝する (大喝一聲)	感興趣、憤怒、害怕		叱る (斥責)	憤怒、害怕、喜悅
	皮肉を言う (挖苦)	感興趣、憤怒、喜悅		無視する (無視)	感興趣、憤怒、喜悅

## 惡魔的個性一覽表 (在選擇交涉的惡魔時，會表示在畫面右下方)

聰明 (賢い)	理智或狡猾	好強 (強氣)	行動派，但常裝腔作勢
愚笨 (愚か)	單純明快、超樂天派	懦弱 (弱氣)	不成熟、膽小
開朗 (陽氣)	對快樂的事非常熱中	性急 (短氣)	一觸怒他就靜不下心來
陰沉 (陰氣)	惹人厭且陰險，也就是所謂的陰險	高傲 (高慢)	得意忘形就沒完沒了



5 交涉訊息決定後會顯示出該訊息，然後惡魔會反應出感興趣、憤怒、害怕、喜悅 (JOY) 其中任何一種感情。

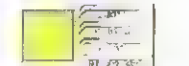
6 當惡魔有所反應時，與該反應同類的感情參數會上升。畫面左上方的4個三角形就是感情參數。各圖形的顏色表示惡魔持有的4種感情，圖形的高度表示該感情的程度。

●黃色=感興趣 (INTEREST) ●紅色=憤怒 (ANGER)  
●藍色=害怕 (FEAR) ●綠色=喜悅 (JOY)  
例如惡魔生氣時，紅色三角形會向中心伸展。惡魔愈是憤怒，圖形就升的愈多。若每一種感情皆沒上升，那表示惡魔的感情很微弱或是漠不關心。

7 另外，因交涉的內容不同，有時惡魔會向你問問題或所有要求，此時會出現回答的選擇項目，請以方向鍵選擇再按○鈕決定。出現選擇項目時，可按×鈕確認惡魔剛才的訊息。（此時訊息視窗右下角的記號會交互顯示與↑和×。）

8 當某種感情只差一步便達到最高潮時，該感情的三角形會開始閃爍。只是若閃爍後交涉時間拖長，一直沒有結果出現時，惡魔的感情會冷卻。（假如再激起惡魔的該項感情，三角形便會再度閃爍。）不過，「聰明（賢い）」或是「好強（強氣）」的惡魔的「感興趣」、「性急（短氣）」或是「高傲（高慢）」的惡魔的「憤怒」、「陰沉（陰氣）」或是「懦弱（弱氣）」的惡魔的「害怕」、「愚笨（愚か）」或是「開朗（陽氣）」的惡魔的「喜悅」開始閃爍後，在交涉終了之前會不停地閃爍。之後在感情達到最高潮之前要重複3~8的交涉步驟。而且，即使重複相同的交涉指令，也會因惡魔當時的狀況變化不同，未必會上升同樣的感情參數。

9 當感情達到最高潮時，該感情的顏色會佔滿整個圖形並閃圖形內交互閃爍。當感情達到最高潮時會出現當時的交涉結果。



## 感情達到最高潮時的結果一覽表

感情的種類	取得道具	結果
只有感興趣	有	玩家可以選擇取得合體卡或道具
感興趣與憤怒	有	玩家可以選擇取得合體卡或道具
感興趣與害怕	有	玩家可以選擇取得合體卡或道具
感興趣與喜悅	有	玩家可以選擇取得合體卡或道具
只有憤怒	無	最糟的結果。無法避免嚴苛的戰鬥。
憤怒與害怕	視情況而定	惡魔迷失自我。也有惡魔陷入恐慌狀態。
憤怒與喜悅	視情況而定	被惡魔愚弄。只是被愚弄而已。
只有害怕	視情況而定	惡魔害怕地逃走了。也有惡魔變成 BIND。
害怕與喜悅	視情況而定	惡魔感到畏懼。也有惡魔變成 CHARM。
只有喜悅	視情況而定	惡魔非常高興。也有惡魔變成 HAPPY。

## 無法交涉的情況

- 對方是頭目惡魔時。
- 欲與沒有感情的惡魔交涉時。
- 在一次的遭遇中，悲與已出現交涉結果的惡魔再度交涉時。
- 小隊的人物變成無法交涉的狀態時。
- 想交涉的惡魔群裡 所有惡魔的狀態起變化時。（若群體內有1隻以上的惡魔是 GOOD 狀態時便可交涉。）
- 變成一覽表中的「不可」狀態的人物無法進行交涉。（參照下列一覽表）

## 各狀態可交涉、不可交涉一覽表

狀態	交涉可・不可	狀態	交涉可・不可	狀態	交涉可・不可	狀態	交涉可・不可
GOOD	可	SLEEP	不可	STONE	不可	PUPPET	不可
HAPPY	可	UNLOCK	可	DYING	不可	BERSEK	不可
CHARM	不可	TERROR	可（第3階段不可）	PALYZE	不可	WOLF	可
SHOCK	不可	GUILT	可（第3階段不可）	SICK	可		
PANIC	可（第3階段不可）	CLOSE	不可	CLOAK	不可		
FREEZE	不可	BLIND	可（第3階段不可）	COUNTR	可		
BIND	不可	POISON	可	MAD	不可		

## 無法取得合體卡的情況

以下情形即使與惡魔交涉也無法取得該惡魔的合體卡。

- 已經持有與交涉惡魔相同的合體卡。

此時不與惡魔進行交涉，惡魔會將道具交給小隊再離去或就此離開。

- 小隊全體人物的平均等級低於交涉惡魔的等級達一定程度。

此時「一定程度的等級」將視當時情形而改變。

## 特殊情況

與惡魔交涉有時會發生意想不到的事。

- 與敵人遇過後，有時惡魔會提出問題。

- 超我（ペルソナ）有時會任意與惡魔交談。

## 關於系統訊息

顯示以下的訊息時，表示發生以下的狀況

- 「話せる状態ではありません」

並非可交談的狀態，小隊裡的人物因狀態的變化而無法交涉的情況。

- 「答える状態ではありません」

並非可回答的狀態，交涉的惡魔因狀態變化或感情升高而無法交涉的狀況。

- 「どのすぺルカードを捨てますか？」

要捨棄哪一張合體卡呢？：小隊裡只有擁有 12 張合體卡，因此於交涉結果中取得的合體卡是第 13 張時會顯示出來。（想要新卡時請捨棄所持的一張卡片。）



## 戰鬥指令

# 14

### BATTLE COMMAND

戰鬥指令決定各人物的戰鬥行動。

戰鬥指令的輸入是小隊全體連續進行的，全體輸入完畢時便開始戰鬥。

（變成行動不能的不良狀態時，該人物的輸入會自動跳過。）

戰鬥指令輸入中，戰鬥原野上的人物與方格會閃爍白光。）

這是表示閃爍的人物指令輸入中。

戰鬥指令共分「SWORD」、「GUN」、「PERSONA」、「PRS-CHG」  
・「ITEM」、「DEFEND」。

# SWORD

以各人物獨特的武器，如劍等進行攻擊的指令。沒有裝備武器時以赤手空拳攻擊。選擇攻擊對象後指示終了。再者，若裝備的武器射程範圍內沒有敵人時無法選擇這項指令。

# GUN

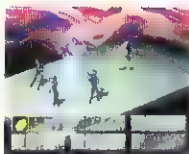
以槍進行攻擊的指令。沒有裝備槍或子彈時無法選擇這項指令。彈藥數無限，不會沒有子彈。選擇攻擊對象後指示終了。再，若裝備的武器射程範圍內沒有敵人時無法選擇這項指令。

### 「SWORD」與「GUN」的差異

雖然「SWORD」或「GUN」皆是利用武器進行攻擊，但卻有一處大不相同。「SWORD」的攻擊除了裝備的武器本身的威力之外，人物的「STR（力）」也有很大的影響。相對的「GUN」幾乎是由槍與子彈的威力來決定攻擊力。因此以武器進行攻擊時，讓 STR 高的人物用「SWORD」、STR 低的人物用「GUN」攻擊的話，可讓戰鬥更有利。此外，惡魔也有「利於劍不利於槍」等相容性存在，若能靈活運用是再好不過的了。

## PERSONA

以超我（PERSONA）進行攻擊或回復的指令。發動超我會消耗 SP，而 SP 不足時無法選擇這項指令。消耗的 SP 量因超我的種類而異。選擇「PERSONA」後會顯示出能力的選擇視窗。選擇能力、對象後，指示終了。可使用的能力種類會因超我的種類而有所不同。此外，選擇對象時若己方有閃爍的情形，意味著對己方有效。



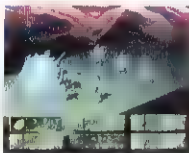
### 關於選擇對象時的色彩變化

選擇對象時敵人會有 3 種顏色變化。

- 變成暗色的對象 表示在攻擊範圍外，無法選擇此敵人。
- 顏色不變的對象 表示在攻擊範圍內。
- 閃爍白色的對象 表示是攻擊對象，可按方向鍵變更。
- 閃爍黃色的對象 表示選擇廣範圍攻擊魔法時的中心對象（目標）。使用廣範圍攻擊魔法（不含全體魔法）時一定要以一名敵人為標的。

## PRS-CHG

進行變更超我（讓其他超我變成裝備狀態）的指令。選擇此一指令後，該回合無法進行其他行動。選擇變更超我「RPS-CHG」時會顯示出超我選擇視窗。「NOW」表示現在裝備的超我；「SUB」表示目前所持有，可以更換的超我。右側的文字表示游標所指的超我的能力。左上方的文字表示人物本身的狀態。用游標選擇可以更換的超我，進行決定後，指示結束。一位人物最多可持有（降魔狀態）3 個超我、裝備（使用狀態）1 個超我。

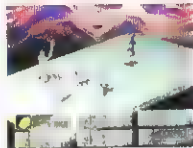


## ITEM

使用道具的指令。選擇「ITEM」後會顯示道具選擇視窗。利用游標選擇、決定想使用的道具後指示便終了。此道具視窗只會標示出可於戰鬥中使用的道具。

## DEFEND

進行防禦的指令。選擇這項指令時，會有一回合的時間，防禦力或回避率上升，只是該回合無法進行其他行動。



### 小隊標示方格的行動表示

選擇戰鬥指令後，方格裡的隊形表示部份會切換。這表示決定好的行動，具有以下各種意義。



SWORD  
表示選擇  
的指令。



PERSONA  
表示選擇  
的指令。



ITEM  
表示選擇  
的指令。



BAD  
表示變成行動  
不能的不良狀態。



GUN  
表示選擇  
的指令。



PRS-CHG  
表示選擇  
的指令。



DEFEND  
表示選擇  
的指令。

### 戰鬥的流程

戰鬥的進行以一回合為單位。所謂的一回合是指所有的人物或敵人各行動一次（鎮目等例外）的狀態。進行一回合戰鬥後會回到作戰指令，然後再進行輸入。

### 一回合理各人物的行動順序

行動順序是以所有人物與敵人的 AGI（速度）的順序為基本。速度愈快的人物可愈早行動。不過實際上還牽扯到 LUK（運），多少會有變化。



### 戰鬥的終了條件

打倒所有遭遇的敵人後戰鬥即告終了。戰鬥終了時會獲得金錢或經驗值，有時也會獲得敵人掉落的道具。這些情報可在戰鬥終了時顯示的「RESULT FOR-MATION（結果報告）」中加以確認。此外，等級提升、降魔等等級提升方面也可利用此一報告來確認。相反的，小隊戰敗時也會戰鬥終了，此時遊戲便告結束。遊戲結束時會回到標題畫面，必須由上次存檔處重新開始。



## 取得經驗值的貢獻度系統

可取得的經驗值因人而異。取得經驗值的量全憑對該場戰鬥的貢獻度而定。若有不良狀態(BAD)或無法行動的回合較多，那麼可獲得的經驗值就會減少。這在超我值(相當於降魔等級中的經驗值)裡也是一樣的。

## DYING(瀕死狀態)的處理

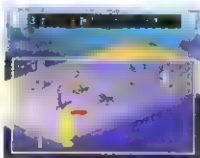
戰鬥中人物的HP為「0」時就會變成瀕死狀態(DYING)，自戰鬥中脫離。脫離戰鬥的人物在戰鬥終了時會以HP「1」的狀態復活。此時必須決定該人物的復活位置。如有需要復活的人物，在戰鬥終了時會顯示隊形方格。請以游標選擇復活的位置，按○鈕決定。在戰鬥中以魔法使其復活時也是同樣的操作。

## 人物的成長

戰鬥終了時所得到的經驗值累積至一定的量時，人物會提升等級，也會提升STR(力)或VIT(體力)等參數。不斷提升等級之後，即使和更強的敵人交戰也能獲勝。若提升1級，參數會分成3個。主人公以外的人物會比照其性質自動分配，但主人公則可任意分配。

若有等級提升的人物，戰鬥終了時會顯示出等級提升畫面。主人公是利用方向鍵的上下選擇想提升的參數，再按方向鍵的右或○鈕分配。想取消分配好的數值時可按方向鍵的左或×鈕；想將分配好的數值全數取消時就按□鈕。

在等級提升畫面中顯示的幾種數值會呈現黃色。表示這是因等級提升或參數提升而增加的數值。此外，主人公以外的人物雖然也會顯示出等級提升畫面，但只是讓你確認，無法進行分配。



## 降魔等級的提升

降魔等級(表示可持有的超我等級上限)也和通常等級一樣。當戰鬥終了時所獲得的超我值累積一定的量時就會提升等級。降魔等級提升後，就能持有更強的超我。

## 超我的升級

對持有超我的人物有莫大影響的超我也是人物成長不可或缺的要素。而超我本身也能經由反覆不斷的戰鬥來升級。發動超我的次數對升級會有所影響。超我升級與人物不同，因為每回合會加上熟練度，因此有時能夠在戰鬥中使用新的魔法。

超我升級後，隨著參數的提升，可使用的魔法、特物攻(特殊物理攻擊)等就會增加。級數共有8級，各級數皆已設定好必須的熟練度。

## 戰鬥畫面中的按鈕操作

在等待輸入作戰指令的狀態下按B2鈕便會顯示出按鈕操作一覽表。哪一種處理該按哪一個鈕會因「操作設定(コントロールセーテ)」而改變，因此這裡僅就戰鬥中使用的特殊按鈕的內容加以說明。

- オールキャンセル
- プレイヤーいちらん

**全部取消**：可在選擇中全部取消(回到作戰指令)。  
**人物一覽**：在等待輸入作戰指令的狀態下按特定的鈕就會出現人物一覽表。在小隊顯示方格上可確認沒有標示出來的HP、SP的最大值和處於裝備狀態的超我(ベルソナ)。

- てきいちらん

**敵人一覽**：可確認標示在戰鬥原野上的所有敵人名字。

- オンラインヘルプ

**線上輔助說明**：按特定的鈕可切換至說明模式。此模式可讓選擇指令或魔法、道具時出現說明文。再按同一個鈕即可取消。

- バトルコンフィク

**戰鬥設定**：在等待輸入作戰指令的狀態下，按特定鈕即可在設定中僅就戰鬥部分標示出來。當然也能變更。

- そうさき いちらん

**操作按鈕一覽**：可表示各按鈕處理的功能一覽表。即使「操作設定」有所改變，也一定與R2鈕相對應。

## 關於先制攻擊、背後攻擊

遇過敵人時，有時會在「先制攻擊」或「背後攻擊」的特殊狀況之下展開戰鬥。

- 先制攻擊

可進行小隊的先制攻擊。第1回合的敵方惡魔不會行動。月齡愈接近「NEW MOON」或AGL(速度)與LUK(運)愈高就愈容易發生。

- 背後攻擊

敵人的突襲。第一回合的小隊全體不會行動。月齡愈接近「FULL MOON」或AGL(速度)與LUK(運)愈低就愈容易發生。此外，背後攻擊時小隊的隊形(FORM)會前後相反。

狀態所顯示的是人物或是魔的狀態。

一旦陷入狀態異常，會引發各式各樣的症狀。

主要是因為人物中了敵人的魔法攻擊而引起。

狀態大致可分為「一時不良狀態」、「重度不良狀態」、「良好狀態」3種。

## 一時不良狀態

暫時性的症狀。經過一定的回合數便會回復，不過若被施予相同的魔法，症狀會逐漸惡化至第3階段，而回復也較慢。假如使用魔法或道具可儘早回復，而戰鬥終了時會完全回復。發生各種狀態時，戰鬥中各人物的上方會有符號表示。當症狀惡化時，符號旁會顯示出階段數(2或3)。雖然不會同時陷入2種以上不同的狀態，但若有已陷入某種狀態的情況下再被施予其他的狀態時，會以症狀較嚴重的為優先。



### HAPPY 快樂

幸福的狀態。大多不會採取任何行動。症狀嚴重時會行動不能，此外防禦力也會下降。



### PANIC 混亂

混亂的狀態，因此會進行攻擊己方等亂七八糟的行動。症狀嚴重時也會移動位置。



### FREEZE 凍結

凍結的狀態，因而行動不能，對「ジオ」等電擊系的魔法防禦力變差。此外也無法回避敵人的攻擊。症狀嚴重時，對電擊系的魔法防禦力會大幅滑落。若受到火炎系的魔法可儘早回復。



### SHOCK 電擊

觸電的狀態，因而行動不能，對「ブフ」等冰結系的魔法防禦力下降，而且無法回避敵人的攻擊。症狀嚴重時對冰結系的魔法防禦力會大幅滑落。



### CHARM 魅惑

被敵人魅惑的狀態，100%攻擊己方。症狀嚴重時給予己方的損害會增加。



### SLEEP 昏睡

睡著的狀態，因此行動不能，防禦力下滑。而且也無法回避敵人的攻擊。症狀嚴重時防禦力會大幅滑落。若受到損害會儘早回復。



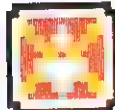
### CLOSE 封閉

SP(精神力)被抑制的狀態，消費SP的行動[人物是指發動超我(ベルソナ)]有時會失敗。症狀嚴重時，即使成功了效果也會減半，最後變成100%失敗。



### BLIND 失明

視力或聽力衰退的狀態，命中率與迴避力會下滑。症狀嚴重時命中率與迴避率會大幅滑落。最後對SP也會產生影響，無法進行消費SP的行動。



### BIND 捆綁

被綁住的狀態，因此行動不能。除了回復慢之外，症狀嚴重時並不會產生變化。



### UNLUCK 倒楣

不幸的狀態，運的參數下滑。症狀嚴重時還會變成「0」，最後將無法回避與運有關的攻擊。與運有關的攻擊：降魔魔法「デスティカ」「ベトラマ」「バラマ」「ボイズマ」「シリッカ」等5種。



### GUILT 罪惡感

心懷罪惡感的狀態，無法攻擊敵人。症狀嚴重時會導致行動不能。



### TERROR 恐怖

心生恐怖的狀態，有時會自動脫離戰鬥。症狀嚴重時會導致行動不能，脫離戰鬥的機率很高。除了敵人的特攻之外，在遭到必殺一擊(損害為3倍的攻擊)時也有可能發生。此外，因「TERROR」而脫離小隊的人物在戰鬥終了之前不會歸隊。

## 重慶不良狀態

一開始症狀就很嚴重的狀態，無法靠回合數來回復。可利用魔法或道具回復。雖然戰鬥終了後也會回復，但也有終了後還殘留下來的。有關戰鬥終了後殘留下來的狀態，除了魔法或道具之外，也可利用回復設施回復。



**POISON 中毒**

身中劇毒的狀態，攻擊力減半，每回合還減 HP 最大值的 1/6。戰鬥終了後也會殘留下來，每 2 步 HP 就會減「1」。



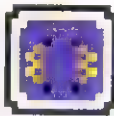
**STONE 石化**

石化的狀態，因此行動不能，較容易遭到必殺一擊（損害為 3 倍的攻擊）。防禦力也會下滑，而且無法回避敵人的攻擊。戰鬥終了後就會回復。



**DYING 瀕死**

瀕死的狀態（HP 為「0」的狀態），並脫離小隊。戰鬥終了時會以 HP「1」的狀態復活。此外也可利用魔法或道具使其在戰鬥中復活。



**PALYZE 麻痺**

麻痺的狀態，因此行動不能，每回合還減 SP 最大值的 1/16。而且無法回避敵人 P 的攻擊。戰鬥終了後就會回復。



**SICK 生病**

病原體侵入的狀態，每回合會還減 HP 最大值的 1/8。戰鬥終了後會殘留下來，每 4 步就會還減 HP 最大值的 1/8。

## 良好狀態

雖然也有風險，但此狀態可給予人物特殊能力。可經由魔法變成這種狀態。共分為一定的回合或是戰鬥終了後就會恢復原狀以及施予相同的魔法就會恢復原狀 2 種。



**CLOAK 透明**

透明的狀態，能夠自敵人的攻擊對象中跳過。只是若進入屬範圍攻擊魔法的範圍裡會受到損害。而且也有魔法防禦力較低的風險，若運氣不好，受到廣範圍的攻擊魔法時將承受極大的損害。此外也有無法使用超我（ベルソナ）的風險。經過 3 回合或戰鬥終了就會回復。



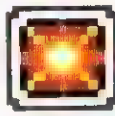
**PUPPET 傀儡**

唯獨對瀕死（DYING）的己方人物有效的狀態。利用瀕死時被己方操縱的狀態可自敵人的攻擊對象中跳過。在戰鬥指令中可以如平常般下指示，不過只有「PERSONA」指令無法選擇。此外，基本上因為是「DYING」的狀態，符合遊戲結束的條件，要特別注意。與「DYING」一樣，戰鬥終了時會以 HP「1」的狀態復活。



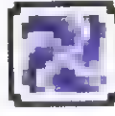
**COUNTER 反擊**

可暫時提高反射神經的狀態，對敵人的物理攻擊進行反擊，反擊是以武器進行攻擊，因此進攻的敵人若是在武器攻擊範圍之外則無法反擊。戰鬥終了後會回復原狀。此外，反擊並不會視為是該人物的一次行動，在戰鬥指令中指示的行動也會在該回合進行。



**BERSEK 狂暴**

狂暴的狀態，攻擊力與命中率都會上升，但無法經由指令下達指示，而是任意進行武器攻擊（當然也不會聽從 AUTO 指令的指示）。此外，若武器攻擊範圍中沒有敵人時就不會有所行動。只有再度施展同樣的魔法才能回復此狀態。



**MAD 瘋狂**

超我失控的狀態，魔法攻擊力與命中率都會上升，但無法經由指令下達指示，而是任意進行魔法攻擊（與「BERSEK」一樣，不會聽從 AUTO 指令的指示）。只有再度施展同樣的魔法才能回復。而且，此時的攻擊方法是由超我所持有的 HP 損害系之中隨機選擇的。此外，若超我沒有 HP 損害系的攻擊或 SP 不足時就不會有所行動。



**WOLF 狼人**

獸人化的狀態，受到月齡的影響，所有的參數皆起變化。愈接近 FULL MOON 參數提升愈高。只是在 HALF MOON 到 NEW MOON 期間，愈接近 NEW MOON 參數就會比平常愈低，須特別注意。



遊戲中登場的超我（ペルソナ）或惡魔已設定個別的種族與屬性。

## 超我的種族

超越的種族共有 22 種類，表中的大屬性表示該種族所用的魔法系統。

NO	種族	涵意 大屬性	種族的特徵
I	MAGICIAN(マジシャン)	術師 ELEMENTAL(エレメンタル)	擅長精靈系各屬性魔法
II	PRIESTESS(プリエステス)	牧師 HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長祝福、奇跡等回復魔法
III	EMPRESS(エンプレス)	女帝 PHYSICAL(フィジカル)	擅長物理、格鬥フレイ系魔法
IV	EMPEROR(エンペラ)	皇帝 ELEMENTAL(エレメンタル)	精靈系魔法兼具陸軍、神經魔法
V	HIEROPHANT(ハイエロファント)	法皇 HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長神聖、破壞ハンマ系魔法
VI	LOVER(ラヴァー)	戀人 ELEMENTAL(エレメンタル)	擅長精靈系魔法與舞蹈
VII	CHARIOT(チャリオット)	戰車 PHYSICAL(フィジカル)	特攻(※1)、物理、格鬥メギド系魔法
VIII	STRENGTH(ストレンクス)	力 HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長特攻(※2)
IX	HERMIT(ハーミット)	隱者 ELEMENTAL(エレメンタル)	擅長特攻
X	FORTUNE(フォーチュン)	命運 HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長突擊系特攻
XI	JUSTICE(ジャスティス)	正義 PHYSICAL(フィジカル)	擅長物理魔法
XII	HANGEDMAN(ハンゴドマン)	吊人 EVILDARK(イビルダーク)	擅長狀態變化攻擊
XIII	DEATH(デス)	死神 EVILDARK(イビルダーク)	擅長暗黒、咒殺エイハス系魔法
XIV	TEMPERANCE(テンパランス)	節制 PHYSICAL(フィジカル)	擅長特攻
XV	DEVIL(デビル)	惡魔 EVILDARK(イビルダーク)	暗黒系魔法的專家
XVI	TOWER(タワー)	塔 EVILDARK(イビルダーク)	擅長暗黒、咒殺ムド系魔法
XVII	STAR(スター)	星 ELEMENTAL(エレメンタル)	擁有多彩多姿的精靈魔法
XVIII	MOON(ムーン)	月 EVILDARK(イビルダーク)	擅長暗黒、神經系魔法
XIX	SUN(サン)	太陽 ELEMENTAL(エレメンタル)	擅長精靈、疾風系魔法
XX	JUDGMENT(ジャッジメント)	審判 HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長神聖、破壞コウハ系魔法
XXI	WORLD(ワールド)	世界 PHYSICAL(フィジカル)	擅長プレス攻撃
0	FOOL(フール)	愚者 PHYSICAL(フィジカル)	擁有多彩多姿的攻擊方法

※1 特殊物理攻擊的簡稱。

※2 特殊魔法攻擊的簡稱。

## 惡魔的種族

惡魔的種族共有 20 種。表中的「大種族」是「小種族」所屬的基本種族。此外遊戲中的惡魔種族不會標示出大種族，只標示小種族而已。

NO	大種族	小種族	大屬性	種族的特徵
1		夜魔(ヤマ)	EVILDARK(イビルダーク)	擁有エッジドレイン、擅長暗黒系魔法
2	魔族(マゾク)	妖魔(ヨウマ)	ELEMENTAL(エレメンタル)	擅長精靈魔法與特攻
3		妖精(ヨウセイ)	ELEMENTAL(エレメンタル)	擁有多樣化的魔法
4		天使(テンシ)	HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長神聖、コウハ系、物理、メギド系魔法
5	飛天族(ヒテンゾク)	墮天使(ダテンシ)	EVILDARK(イビルダーク)	擅長暗黒、エイハス系、特攻
6		魔王(リュウオウ)	HOLYLIGHT(ホーリライト)	HP 高，擅長特攻
7	龍族(リウゾク)	邪龍(ジャリュウ)	PHYSICAL(フィジカル)	HP 高，擅長プレス攻撃
8		妖魔(ヨウマ)	ELEMENTAL(エレメンタル)	擅長精靈系、疾風系魔法
9	鳥族(トリゾク)	凶魔(キョウマ)	PHYSICAL(フィジカル)	擅長物理系、倒置系魔法
10	獸族(ケモノゾク)	魔獸(マジュウ)	HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長技系特攻與神聖、天啓系魔法
11		魔獸(マジュウ)	EVILDARK(イビルダーク)	擅長突擊系特攻
12		鬼女(キジョ)	PHYSICAL(フィジカル)	ATK 高，擅長物理系魔法
13		妖魔(ヨウマ)	HOLYLIGHT(ホーリライト)	擅長神聖、ハンマ系與特攻
14	鬼族(オニゾク)	地震(チレイ)	ELEMENTAL(エレメンタル)	VIT 高，擅長精靈、地震系魔法
15		邪魔(ジャキ)	ELEMENTAL(エレメンタル)	TEC 高，擁有特攻、特攻
16		幽魔(ユウキ)	EVILDARK(イビルダーク)	攻擊幾乎為特攻
17	邪靈(ジャレイ)	惡靈(アクショウ)	EVILDARK(イビルダーク)	擅長暗黒、咒殺ムド系魔法
18		屍鬼(シキ)	PHYSICAL(フィジカル)	以ひっかき攻撃為主，但極無效
19	外道(ゲドウ)	外道(ゲドウ)	PHYSICAL(フィジカル)	沒有魔法攻擊
20		魔魔(ゴウマ)	EVILDARK(イビルダーク)	擅長全部系統的魔法

## 關於屬性

超我（ベルソナ）（或惡魔）可使用的魔法系統即稱為屬性。屬性有「大屬性」、  
「小屬性」之分，「大屬性」顯示基本的魔法系統，而下面再細分出「小屬性」。  
每個超我（或惡魔）都設定有包含在各種族所設定的大屬性範圍內的小屬性魔法。

大屬性	涵意	小屬性	性質
NORMAL(ノーマル)	通常	NORMAL(ノーマル)	通常
ELEMENTAL(エレメンタル)	精靈	IGNIS(イグニス)	火炎
		AQUA(アクア)	冰結
		AIR(エア)	疾風
		TERRA(テラ)	地震
PHYSICAL(フィジカル)	物理	PHOTON(フォトン)	電擊
		GREWON(グルーオン)	核熱
		WEAKBOSON(ウィークボゾン)	衝擊
		GRAVITON(グラヴィトン)	重力
EVILDARK(イヴィルダーク)	暗黑	CURSE(カーズ)	咒殺
		NERVE(ナーヴ)	神經
		AWAKE(アウェイク)	覺醒
		NECROMANCY(ネクロマンシー)	陰魔
HOLYLIGHT(ホーリーライト)	神聖	EXORCISM(エクソシズム)	驅魔
		SIGN(サイン)	天啓
		BLESS(ブレス)	祝福
		WONDER(ワンダー)	奇跡

※超我以及惡魔基本上是使用以上述屬性為基礎的系統魔法，但其中也有使用原設定屬性的魔法再加上其他屬性魔法的。

魔法全部適用上述屬性的任何一個系統。此外，戰鬥中攻擊的一方與防禦一方屬性之間也會產生相容性。大屬性之中，エレメンタル與フィジカル相反，イヴィルダーク與ホーリーライト相反。而小屬性的イグニス與アクア、エア與テラ、フォトン與グルーオン、ウィークボゾン與グラヴィトン相反。相反屬性的魔法攻擊比通常相容性的效果更高，損害更大，而同屬性的魔法攻擊效果較低，損害也較小。

## 關於合體

進行合體有幾個小規則。

### 如何進行合體

首先須有2張以上的召喚合體卡（スベルカード）（召喚合體卡最多可擁有12張）。其次是合體陣（ベルベートルーム）內的超我（ベルソナ）儲存空間須有空位（儲存空間最多可容納16個）。

### 如何取得新的超我之力……

1 與惡魔接觸時進行交涉（CONTACT），由惡魔手中取得召喚合體卡。

2 於合體陣中委託主人伊格（イゴール）進行合體。

3 該使用哪一張召喚合體卡（スベルカード）呢？從合體組合表中選擇2個，決定後畫面下方會顯示出合體結果（利用方向鍵的上下左右指定紅色條紋交叉處按○決定。）

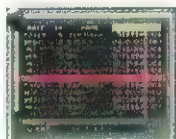
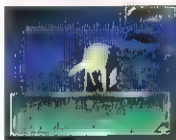
4 伊格召喚指定的惡魔，使之合體後便造出新的超我。

#### 注意

若此時想製造的超我等級比主人公高十級以上時，伊格將不會進行合體（因為讓主人公看見太高等的超我會很危險）。此外也無法利用合體製造已擁有的超我。

17

UNION



5 伊格(イゴール)會將新的超我(ベルソナ)儲存在合體陣(ベルベッルーム)內,最多可達16個,因此必要時可委託他降魔。

6 由於會顯示出被儲存起來的超我一覽表,可選擇請誰降魔超我,再決定降魔哪一個超我。

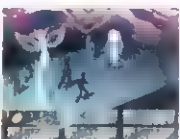
#### 注意

若此時欲進行降魔的人物之降魔等級(P-LEVEL)低於超我的等級,有精神被超我支配的可能,因此伊格不會幫你降魔。

7 每一個人物可降魔3個超我,藉由讓其中一個超我呈アクティブ(裝備)狀態(→參照P46)……

8 人物降魔複數的超我時,相對於アクティブ(裝備)狀態的超我,其餘的超我稱之為チャージ(持有)狀態(→參照P46)。

8 戰鬥中可經常發動超我(→參照P46)。此外,發動時需消費SP(各超我的SP消費量不同,但若一個超我持有複數的攻擊方法時,不論採用哪一種攻擊方法,消費的SP值皆相同。)



## 給初次進行合體的人……

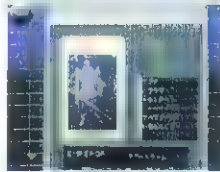
1 於合體陣(ベルベッルーム)委託主人伊格(イゴール)進行合體後,他會問你是要「セルフ合體(自行合體)」還是「ガイド合體(引導合體)」,請選擇「ガイド合體」。

2 於是便會出現索引結果一覽表,概略介紹能夠使用目前所持之召喚合體卡(スベルカード)製造的超我,請由一覽表中決定想製造的超我。

3 若此時製造指定的超我所需的惡魔組合是複數時,會顯示組合一覽表。請決定要使用哪些召喚合體卡加以組合,不滿意可按×鈕取消重來。

4 一切OK之後請按○鈕。然後會標示出伊格替你合體的超我詳細的狀態畫面。

5 此時伊格會問你「これでよいですか? (確定了嗎?)」,若已決定了請選擇「はい」,接著便開始合體,之後的步驟伊格會自己進行。合體結束後,就拜託伊格降魔吧!





## 關於道具合體

若小隊持有道具・在合體時伊格(イゴール)會問你「アイテムを加えるか?(要加道具嗎?)」。此時若有不要的道具就加進去吧  
因加入了道具,合體後會出現各種效果。這些效果因道具的種類而有所不同,可多方嘗試,找出道具與效果之間的關係。

## 超我額滿時

超我(ベルソナ)最多只能擁有チャージ(持有)狀態 5 個加上儲存狀態的 16 個,合計 31 個。額滿之後若想製造新的超我,請從進入合體陣(ベルベトルム)時的選單中選擇「降魔/消去」,然後在下一個表示畫面中選擇「DELETE」再決定想消去的超我。  
消去後重新合體製造的超我會回歸最低的等級! 因此要消去已培育成強力的超我時須特別注意。此外,只有等級已到達 8 的超我才能交換道具。交換的道具會因消去的超我種類而有所不同。

## 合體組合表的看法 [セルフ合体(自行合體)時]

記號	○ (圓圈) 進行通常合體
	→ (箭頭) 繼承魔法
	× (××) 無法合體
箭頭方向	↑ (向上) 同一大種族的組合
	→ (向右) 相容性良好的種族組合
	↓ (向下) 相容性不好的種族組合
顏色	藍 (藍字) 同一大屬性的組合
	白 (白字) 沒有屬性影響的組合
	紅 (紅字) 相反大屬性的組合(容易發生事故)



## 與敵人的交涉

# 18

## CONTACT

夜魔	妖魔	妖精	天使	墮天	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	魔獸	妖獸	鬼女	妖鬼	地雷	邪鬼	幽鬼	惡魔	魔鬼	外道	
夜魔	..	Empr	Mgc	Love	Devil	Sun	Jgmt	Mgc	Just	Hmit	Sun	Pris	Star	Just	Deth	Love	Hang	Mgc	Empr
妖魔	..	Mgc	Love	Love	Empr	Empr	Sun	Just	Empr	Tper	Just	Emor	Love	Empr	Tpar	Love	Love	Tper	
妖精			Pris	Mgc	Hmit	Moon	Hmit	Eprs	Pris	Hmit	Mgc	Hier	Tper	Char	Jgmt	Hmit	Mgc	Hang	
天使		..	Jgmt	Jgmt	Devil	Mgc	Sun	Pris	Pris	Hier	Fort	Wrid	Deth	Hier	Hang	Jgmt	Pris		
墮天		..	Tper	Moon	Jgmt	Wrid	Hmit	Twir	Moon	Strg	Eprs	Tper	Moon	Mgc	Strg	Moon			
龍王		..	Pris	Char	Eprs	Wrid	Char	Eprs	Hier	Hier	Just	Twir	Wrid	Sun	Wrid				
邪龍		..	Wrid	Char	Just	Tper	Just	Char	Strg	Hier	Wrid	Char	Wrid	Hier					
妖鳥		..	Sun	Star	Hang	Hmit	Eprs	Eprs	Just	Just	Love	Jgmt	Love						
凶鳥		..	Pris	Wrid	Eprs	Fort	Empr	Sun	Sun	Moon	Moon	Jgmt							
魔獸		..	Char	Tper	Strg	Char	Hier	Tper	Char	Tper	Mgc								
妖獸		..	Sun	Fort	Strg	Sun	Hmit	Empr	Jgmt	Tper									
鬼女		..	Eprs	Pris	Eprs	Moon	Eprs	Tper	Pris										
妖鬼		..	Hier	Just	Deth	Moon	Hmit	Hier											
地雷		..	Star	Hmit	Wrid	Star	Strg												
邪鬼		..	Sun	Char	Wrid	Fort													
幽鬼																Deth	Jgmt	Moon	
惡魔																		Wrid	Love
魔鬼																			Star
外道																			

## 表的看法

Char	Cherlot	チャリオット(戰車)	Love	Lovers	ラヴァー(戀人)
Deth	Death	デス(死神)	Mgc	Mebican	マジシャン(術師)
Devil	Devil	デヴィル(惡魔)	Moon	Moon	ムーン(月)
Empr	Emperor	エンペラー(皇帝)	Pris	Priestess	プリエステス(教皇)
Eprs	Empress	エンプリス(女帝)	Star	Star	スター(星)
Fort	Fortune	フォーチュン(運命)	Strg	Strength	ストレンクス(力)
Hang	Hanged Man	ハングドマン(吊人)	Sun	Sun	サン(太陽)
Hier	Hermit	ハイエロファント(法皇)	Tper	Temperance	テンパランス(節制)
Hmit	Hermit	ハーミット(隱者)	Twer	Tower	タワー(塔)
Jgmt	Judgement	ジャッジメント(審判)	Wrid	World	ワールド(世界)
Just	Justice	ジャスティス(正義)	..	合體不可	

\* FOOL 愚者(フール)只限特殊狀況下才會出現。

## 合體事故

進行合體的時候 偶爾會出現和原來應已經完成的 PERSONA (超我) 稍微不同的 PERSONA。這就是所謂的合體事故，其發生的機率很小。由於它有時也會有好結果，並非每次都失敗，所以當發生

事故時也蠻好玩的。此外，也會發生只有在合體事故中才能看到的超我出現的稀有事故。其他還會依種族組合之不同、而發生相反屬性...等情形，請不妨嚐試看看！

### ①提升等級

有時會有明明是相同的超我，但基本參數值卻比相同超我稍高的傢伙出現的情形。



### ③產生神秘種族

有一種種族 (愚者 = 卡片代號 0)，它是普通絕對無法製造出來的，可是卻可藉著合體事故加以製造。



### ②變成雪人

變成雪人的狀態。外表雖然無異，但參數和平常完成的狀態相比則非常的低。



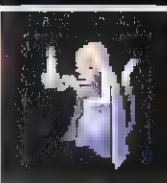
### ④產生多種情況

會出現和實際合體之前所出現的「超我」完全不同的「超我」。究竟可完成何種「超我」則以隨機而定。



## 實際合體看看吧！

ナハトコボルト



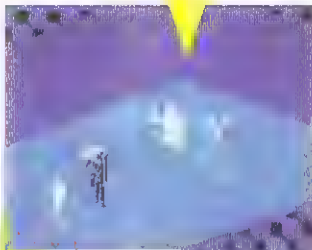
合體

ビクシー



→ 在此使用在序盤時登場的 2 個惡魔實際進行合體看看，是否能穩定完成你所期望的惡魔。

合體開始

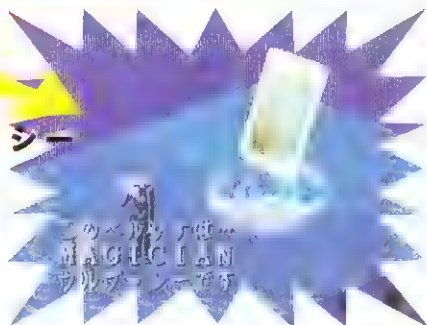


在此實際使用合體卡合體看看吧！選擇想讓他合體的惡魔，參看 20 頁的惡魔合體表，即可知道會出現何種「超我」。不斷地謀其合體，讓強力的「超我」降臨至人物上吧！

於是...

ウルヴァシー  
完成！

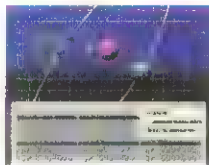
→ 夜魔與妖精的組合會變成 MAGICIAN，所參沒有發生事故。



## 關於特殊合體

不只是惡魔與惡魔，也可讓各種東西一起合體。在此針對這些特殊合體稍做簡介。

### 其① 封神具合體



道具中，有個叫做封神具的東西，要是將此物用來合體，就會引發某事。在此雖不能透露有什麼道具，但在使用道具時所出現的道具說明訊息中會有提示，所以應可知道它到底是不是封神具。

### 其② 道具合體

除了上面介紹過的封神具之外，備藥等道具和武器、防具、和寶石也都可以用來當合體媒介。施行合體時，要是使用某種道具，就會出現「要使用道具嗎？」(アイテムを使いますか?)的訊息，就在此使用看看吧！合體之後究竟會產生什麼效果？真令人期待！



## 系統介紹

在此針對遊戲中最難以理解的部分「超我與仲魔(同伴)之間的相異處」做一番簡介。

### 以往的『真女神轉生』

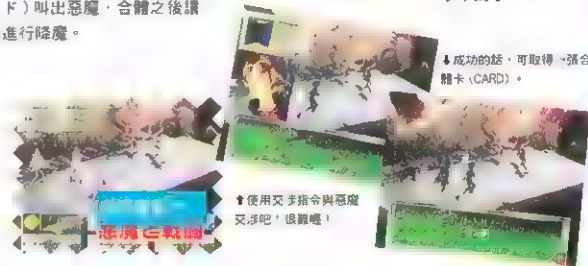


『真女神轉生』中若與惡魔交涉成功，惡魔就會變成同伴(仲魔)，幫忙戰鬥。

### 『女神異聞錄』做了如此變動！

『女神異聞錄』中則是利用從惡魔那裡取得的合體卡(スペルカード)叫出惡魔，合體之後讓其進行降魔。

交涉失敗，卡片就拿不到了！！





以往的『女神轉生』是藉著讓惡魔加入小隊成為仲魔來進行遊戲的，不過……



『女神異聞錄』可是有點不一樣喔

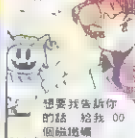
哦

無可奈何，為了愚蠢的人類，只好告訴你囉！



真是夠噁裡吐不出象牙

到底有什麼不一樣？



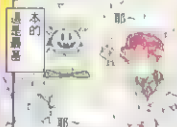
想要告訴你我的話，給我 00 個貓薄荷

敬啟者我 淋上貓薄荷把你吃掉



喂～，雪人殺手

首先要和惡魔聯絡，試著和他成為好朋友！



這是貓薄荷

耶～

這給你



這不是什麼，有人送了錢這整鄉東西，是貓薄荷，卡嗎？

不，不是

這個時，叫做合體卡，是可以從交涉成功的惡魔那裡取得的寶貴道具



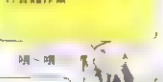
當你收集了 2 張以上這種卡之後

就要到一個叫做合體的地方去



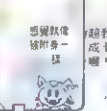
那麼，接下來就由我伊格來說明

你先從你持有的卡中選出 2 張，然後我再從寶物箱中取出，這個惡魔就會合體囉



啊～啊

接著，再將這個超級惡魔至人類身上……於是



感覺就像被所有……

超我會變成卡出現囉！



以『超我』之姿出現！

呼叫出的惡魔會



進行合體

啊，真方便，隱藏過的人類可以呼出超我，在戰鬥中運用真力量



超我發動

這樣你明白了嗎？



哦！

換句話說，超我就像

大槪就像是守護我們的守護靈那樣的超級守護靈吧？！

他到底懂不懂呀，這傢伙

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

啊

# 地圖遊戲攻略



# 地圖記號指南

在道路交錯的迷宮中要是不知下一步該往何處去時，請參考 82 頁之後的迷宮地圖。下面這些標示在地圖上的記號都是路標，它們可將你引導至正確的場所。

迷宮中設有各式各樣的陷阱。而它在經常會使小隊陷入危機之中。另外，也許還會發生因胡亂戰鬥而導致在重要事件

時已無餘力的情況。為了避免類似情況，最好在出發前就先牢記這些記號的含意。

## 上樓



上樓樓梯。可移動到上一層樓。

## 下樓



下樓樓梯。可移動到下一層樓。

## 情報使者



在進行冒險時，會提供重要情報。一定要前去交談噢！

## 事件門



必須在消除事件之後才能通行的門。

## 出口



從 3D 迷宮通往 2D 地圖的出入口。

## 寶箱



寶箱放置的場所。其中有時會空無一物或設有陷阱。

## 事件



為了故事的進行而發生必要事件之場所。包括頭頭戰在內。

## 電梯



雖有所限制，但可自由移動到迷宮內想去的樓層。

## 回復點



可回復體力、速度、戰鬥狀態的場所。

## 儲存點



有榆機樹的地方。可在此記錄主人公先前的行動。

## 黑暗地區



四周被黑暗包圍，無法辨別有何事物的地區。要使用マップの魔法。

## 損害地板



一通過此有記號的地區，小隊的體力就會減少。

## 移動地板



一站到上面，就會被強制性地移動。

## 回轉區



一來到此處就會被強制性地改變方向。

## 陷阱



一站到上面就會掉落到下面的樓層。落下的地點與陷阱的號碼相對應。

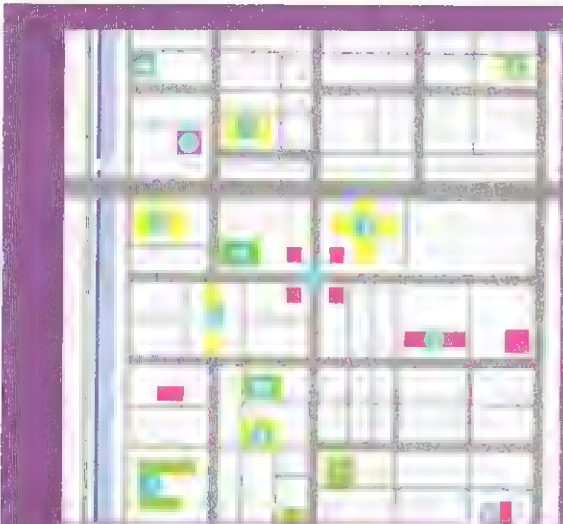
## 開關



使用，迷宮內的地圖就會變化。變化的部位與開關號碼相對應。

# 御影町設施指南

歷史性的建築物和近代化的大樓櫛比鱗次的御影町是個乍見之下平凡無奇，平靜無波的街道。



- 聖靈學園 (聖エレン学園)
- 歡樂街 (ジョイ通り)
- 御影綜合醫院 (御影総合病院)
- 靈神神社 (アラヤ神社)
- 御影署
- 御影觀光局 (御影観光局)
- 地下鐵御影站
- 職工廠 (職工場)
- 聖貝克大樓 (セベビル)
- 便利商店 (コンビニ)
- 私人診所 (可醫者)
- 遊戲街 (アスティア街)
- 聖土資料館
- 御影遺跡

## 全體地圖解說

雖然似主人公所生活的街道，但也有許多相異之處，如警察局變森林、醫院變城堡等等。街道被隔成兩邊，西半部是樂園區，東半部則是荒地。

# 御影町設施指南(異世界)

另外一個御影町。主人公們在故事中會數度造訪此街道。其中也有名稱改變的設施。



## 全體地圖解說

雖然似主人公所生活的街道，但也有許多相異之處，如警察局變森林、醫院變城堡等等。街道被隔成兩邊，西半部是樂園區，東半部則是荒地。

- 聖靈學園 (聖エレン学園)
- 靈神神社 (アラヤ神社)
- 御影遺跡
- 地下鐵御影站
- 聖市 (ブラックマーケット)
- 遊戲街 (アスティア街)
- 神力之城 (マナの城)
- 泉屋 (山屋屋敷)
- 聖土資料館
- 職工廠 (職工場)
- 便利商店 (コンビニ)
- 觀光街 (サンモール)
- 御影遺跡 (アスティア街)
- 私人診所 (可醫者)



# 聖貂學園

下課後，主人公和同班同學們在教室中玩起了目前正流行的“超我遊戲”。在這個消遣遊戲之後，不知他們與他們所居住的街道將會遭遇遇到何種命運……

## 聖貂學園 1F



倒在教室中的主人公們被抬到了保健室。之後，聽從牙子老師的指示前往醫院探望住院的同學。

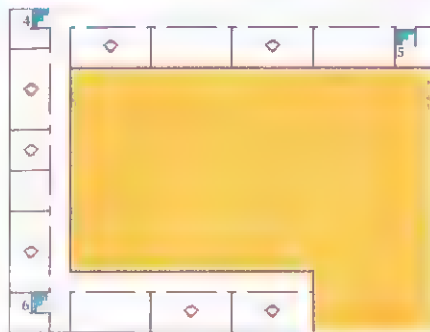
道具  
きつぐすり

## 聖貂學園 2F



在學園內到處逛逛，可從留在各教室內的學生口中獲得關於老師和學園的情報。

## 聖貂學園 3F



與 2F 相同，可從留在教室裡的學生口中取得關於麻希和學園中老師的情報。



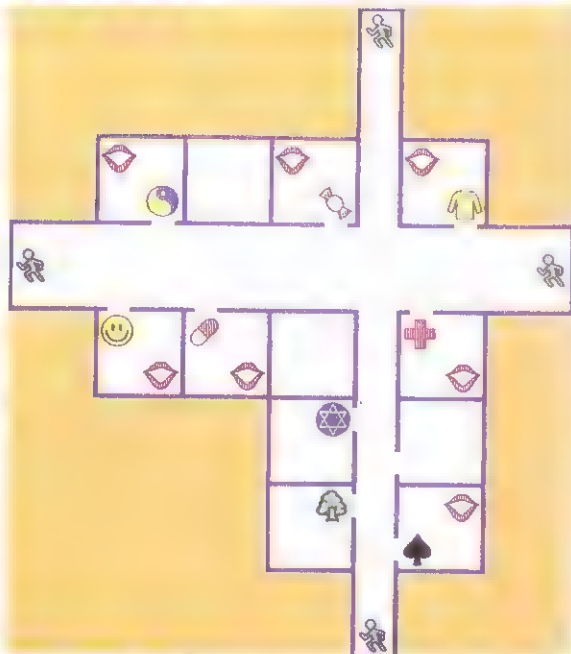
↑ 玩著「超我遊戲」時，突然出現一位身穿白色洋裝的少女。

## 聖貂學園體育館

半年前剛剛改建完成的新體育館。不妨去向那些爲了體育祭的練習而留在社團教室裡的學生們打聽關於學園的事。

# 歡樂街

前往醫院途中，可順道逛逛街上的各種設施。  
這個歡樂街（ジョイ通り）也是其中之一。前  
往醫院之前，不妨先取得街道的情報和道具  
吧！（目前無法使用合體陣）。



地圖記號解	藥局	洋品店	便利商店	賭場	速食店	點心店	私人診所	合體陣

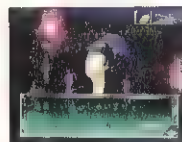
藥局	點心店	便利商店
きずぐすり 100 元	つつつトロップ 300 元	きづくすり 100 元
ほうぎょく 2000 元	かめかめキャンディー 500 元	チュ インソウル 100 元
ちがえしのたま 3600 元	ぎんのマニシャ 900 元	カラガラドリンク 200 元
はんごんこう 6000 元	マジカルガード 1000 元	マッスルドリンコ 300 元
ディストーン 300 元	フィジカルガード 1000 元	マジカルガード 300 元
ディスパイズ 300 元	はんごんこう 800 元	フィジカルガト 1000 元
ディスポイズン 300 元	ユアシールド 2000 元	ふうまのすず 600 元
ディシック 500 元	ヒランヤ 1200 元	ヒランヤ 1200 元

## 賭場指南

賭場中準備了五花八門的贈品。要是在此僥倖  
大賺了一筆，也可能取得商店中沒有出售的昂  
貴道具。以下是遊戲的種類，請參考之。

	<b>21 點</b> 發牌給莊家和遊戲者。最後紙牌 的總點數較接近 21 點的人贏。
	<b>水果盤</b> 縱的或橫的圖案一排相同時就獲 勝。命中行列的數量會依下注錢 幣個數的多寡而改變。
	<b>撲克牌</b> 只能交換一次牌。一獲勝就可向 3 種特別遊戲挑戰。
	<b>CODE BREAKER</b> 猜縱 3 格×橫 3 格等 9 格的數字 排列的遊戲。使用金卡才能玩。

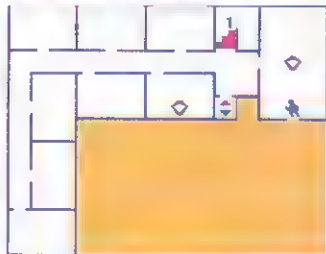
賭場
メイルフレイカ C3600
ソニックブレード C4000
マルトギール C4000
ヘッドバッシャー C7400
ストライクテイル C3700
チャクラム C3300
ガンフィッシュ C2300
メガトングラフ C7000



↑位於商店街地下的賭場賭場  
著一股怪異的氣氛，兩位店員  
也極有個性，不輸給客人。

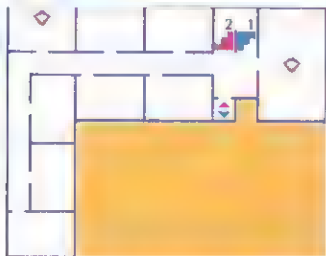
# 醫院

從一年前開始，主人公等人的同學園村麻希便住進這家位於御影町東北方的醫院。與她會面之後，故事會急轉直下。



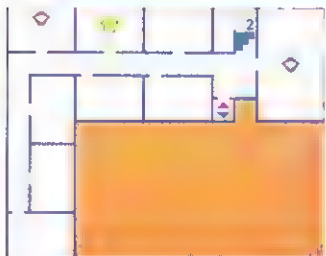
## 醫院 1F

南條家的管家就睡在大廳的自動販賣機旁。似乎是擔心南條而從學校尾隨而來的。稻葉正男（マーク）知道麻希的病房在哪裡。



## 醫院 2F

在醫院內四處走動時，可由護士口或患者口中打聽到麻希的情報。看樣子，稻葉正男曾數度來醫院探望麻希。

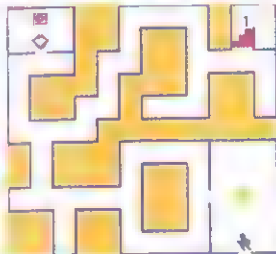


## 醫院 3F

在護理站（ナースステーション）裡可向護士打聽到有關麻希母親的情報。到病房去時，主治醫師正做完診察準備離去。之後麻希的病情急遽惡化，而被送到急診室。

# 醫院 (異變後)

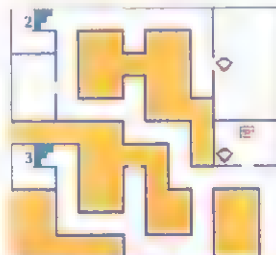
隨著突然來襲的地震，醫院一下子變成異次元的迷宮了。一打開急診室的門竟出現一道牆。麻希連同急診室不知消失到哪裡去了……



## 醫院 (異變後) 1F

醫院變成一處小規模的異次元迷宮。桐島英理子（エリー）加入小隊。

道具 きすくすり・2

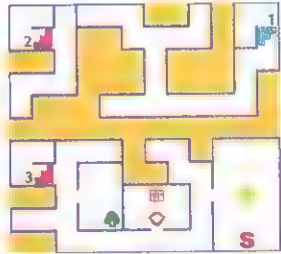


## 醫院 (異變後) 2F

此處沒有什麼重要事件。取得道具後就趕快下樓吧！

道具 QQ メット・2

ディスボイズン×1



## 醫院 (異變後) 3F

主人公等人在此首次發動超我（ベルソナ）打倒僵屍。在醫院行走，可由醫師或護士那裡得知異變後的醫院情況。

道具 QQ メット・2

きすくすり・2



↑麻希最近經常做「溫柔的男子」出現的夢。和好久不見的同學交談甚歡之後便發生異變。



## 御影署

先去靈神社（アラヤ神社），然後再回學校，在醫院消失無蹤的麻希會出現在主人公等人面前。對猶如他人般活潑的麻希雖然覺得可疑，但爲了幫助稻葉正男（マーク），他們一同前往御影署。（學校內的社團房間有武器及防具可拿。）

### 御影署 1F


囚禁稻葉正男的拘留所（留置場）沒有鑰匙是進不去的。只要稍爲繞一下房間，應該不難發現。（調查右上角牆壁的櫃子）


### 御影署 2F


假如不先爬樓梯上2樓就無法到達1F的拘留所。由於沒有階梯之類的東西，應該可以順利走到目的地才是。在此可選擇是否讓上杉秀彥加入，如果沒讓他加入，則以後可讓別的同伴加入。

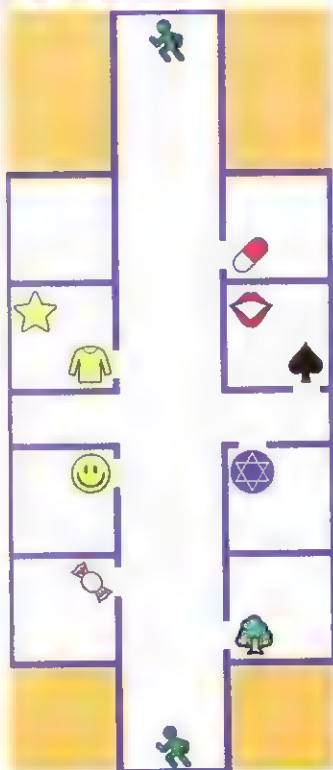
## 御影陽光街 （サンモール）

御影署的事件終了後即能使用合體陣。若想到那裡合體，爲避免手中的卡片不夠，要認真與惡魔交涉（コンタクト）。

 賭博	
アセミナイフ	C2600
バックソード	C2800
コルセック	C1800
ギロチンアックス	C2000
さそりムチ	C1200
シャドウニードル	C2100
デルタストーム	C2200
フリスカープラス	C1000

 調剤	
きずくすり	10J 元
ほうきょく	2000 元
ちがえしのたま	3600 元
はんごうこう	6000 元
ディストーン	300 元
ディスバライズ	300 元
ディスボイズン	300 元
ディスシク	500 元

 點心	
つるつるドロップ	300 元
かめかめキャンディー	500 元
ぎんのマニシャ	900 元
ガラガラドリンク	200 元
マッスルドリンク	300 元
はんごんこう	6000 元
コアシールド	2000 元
ヒランヤ	1200 元



## 地下鐵終點站

取得桐島英理子(エリー)單獨進入地下鐵終點站(ターミナル)的情報而緊追其後。假如地下鐵的機能正常運作，或許能夠逃出惡夢般的御影町……

### 地下鐵終點站



在剪票口附近再度遇到桐島英理子。但因崩塌而無法前往地下月台。看來，要逃出御影町是不可能的了。

### 地下鐵終點站入口

地下鐵終點站有4個入口。若上杉秀彥(ブラウン)不在，可讓桐島英理子加入。

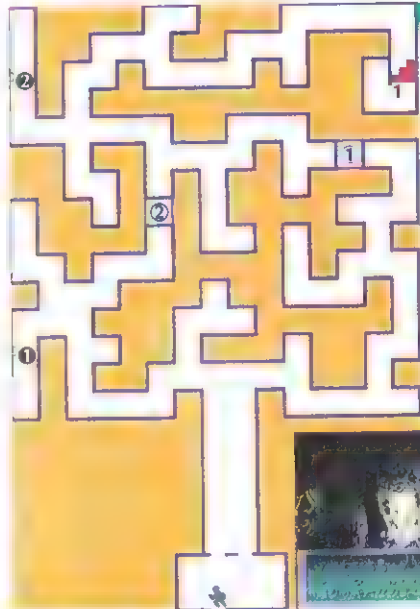


## 廢工廠地下通路

為了進入異變的元兇・塞貝克大樓(セベクビル)，主人公等人移動至有隱藏通路可到大樓的廢工廠。可是在工廠裡卻找不到像通路的地方。

### 廢工廠地下通路

中規模的異次元迷宮。設置了好幾個陷阱。即使走到盡頭，若能利用安裝在牆壁上的開關使通路產生變化，就能一路走到塞貝克大樓的地下1樓了(調查地圖上面編號1和2的開關)。



■若此時小隊只有4人，也可讓桐島英理子加入

### 廢工廠地下通路入口

會遇到從學校走出來的綾瀨優香(アヤセ)(她也可以成為同伴唷)，取得有關學校異變的情報。使用安全卡(セキュリティカード)後，地板會滑動，出現電梯(調查右上方的開關)。



# 賽貝克大樓

御神町突然發生異變。一切的關鍵都掌握在高科技企業賽貝克（セベク）的分公司社長神取的手中。若要阻止這場異變，非找出藏在大樓某處的神取不可。

## 塞貝克大樓 1F

有回復點、儲存點。由此開始是漫長的路程。養精蓄銳之後先存個檔吧！此外還可以由櫃台小姐那裡打聽到神取的所在。

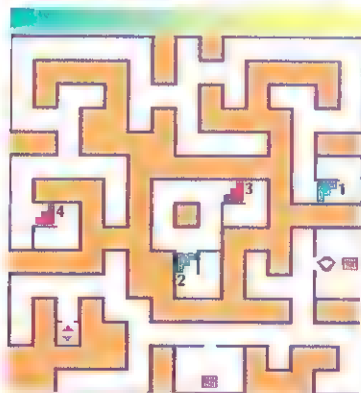
道具  
さすくすり・1  
ガッカラテンク・2



## 塞貝克大樓 2F

由留在房間裡的賽貝克企業的員工聽到「黑色女子」的情報。

道具  
クロック 25・1  
AK47・1  
ショットシェル・1  
さそりムデ・1

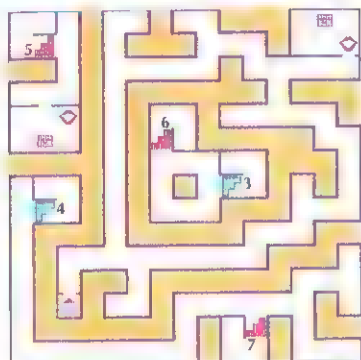


## 塞貝克大樓 (セベビル) 3F

原本位於地下的研究所似乎因異變的關係移動至 3F 去了。麻希的母親也是在該研究所工作。

道具

フラッシューズ・2  
ディスク・1  
スペクトラベスト・1

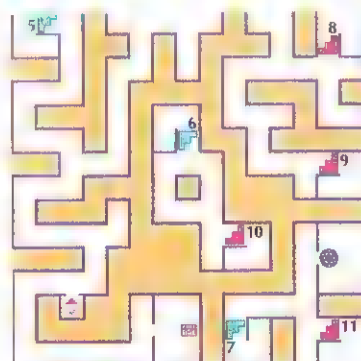


## 塞貝克大樓 4F

本樓層的房間空無一人，只能取得道具。

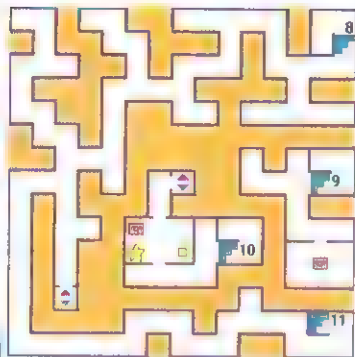
道具

テルタストーム・1  
ショットシェル・1





## 塞貝克大樓 (セベクビル) 5F



由頂樓的分公司社長室傳出了說話聲。似乎是神取與心腹手下在交談的樣子。在此樓要決戰武多，打敗他之後，調查書桌便會出現密道。

道具

モスバグ M500・1

ショットシェル・1

チタニウムカード

バックソート・1

### 塞貝克大樓地下研究所

於各房間取得道具後，趕快到有空間歪曲裝置 (デヴァ・システム) 的房間去吧！

道具

チタニウムカード・2

バックソート・1

## 塞貝克大樓電梯 5F



連接分公司社長室與地下研究所的隱藏電梯，如此一來就能追上神取了。

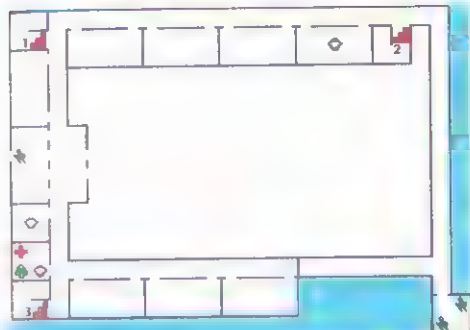


◆神取野心的結晶 空間歪曲裝置 此裝置的失常招來意想不到的事變 選擇開關時，請選黃色的按鈕。

## 聖貂學園 (異世界)

被失常的空間歪曲裝置 (デヴァ・システム) 捲入的主人公一行人發現自己身在半年前即已拆毀的舊體育館中。是因時空跳躍而被傳送至半年前的嗎？還是！？

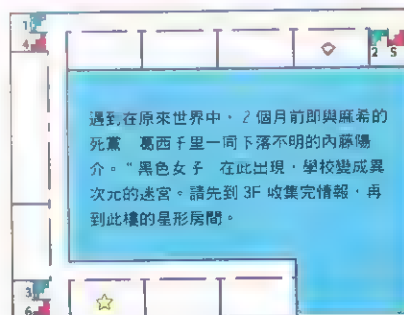
### 聖貂學園 (異世界) 1樓



保健室裡有牙子老師與夏美老師。總覺得這個世界的牙子老師很沒精神。似乎與主人公等人原來的世界並不完全相同。

←通往體育館

### 聖貂學園 (異世界) 2F

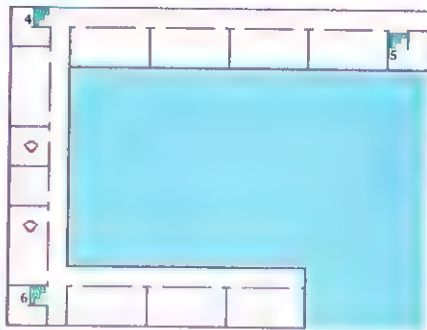


遇到在原來世界中，2個月前即與麻希的死黨 葛西千里一同下落不明的內藤陽介。"異色女子"在此出現，學校變成異次元的迷宮。請先到 3F 收集完情報，再到此樓的星形房間。



◆原来的世界中，為幫忙家計而工作的開朗學生妮野。在這裡是個炫耀有錢 在學校不受歡迎的討厭鬼。

## 聖貂學園 (聖エルミン學園) (異世界) 3F



此樓層中除了美術室與學生會室之外一概無法進入。在原來的世界中與陽介一起下落不明的葛西千里據說在1個月前被黑色女子帶到某處去了。

## 聖貂學園 (異世界) 體育館



本是應該於半年前拆毀的體育館。察看四周的狀況與聽取麻希的話時，發覺這裡是另一個世界，不同於主人公等入原來的世界。這座體育館除了沒有牆壁上的洞之外，幾乎與原來世界的學園無異。

## 聖貂學園

(異世界) 異變後

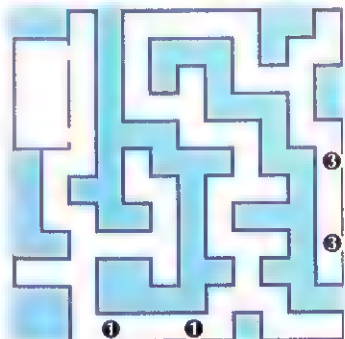
因“黑色女子”而變成異次元迷宮的聖貂學園 (聖エルミン學園)。出口全被阻塞住，任何人也走不出學園。除了找出她之外，已經沒有其他可以逃離此地的辦法了。

## 聖貂學園 (異世界) 異變後 1



可在校內自由走動，向各間教室的學生打聽異變後的情報。只是無法走出學園。沒有樓梯的區域須使用教室的門移動至其他區。

## 聖貂學園 (異世界) 異變後 2



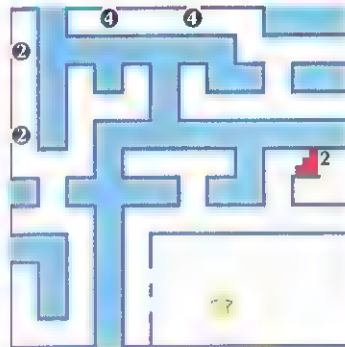
教室裡有陷入恐慌狀態的女學生。只要利用編號1的門就能移動至編號3。

### 聖貂學園 (異世界) 異變後 3

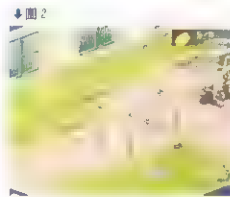


麻希以前好像曾經遇見貌似「黑色女子」的少女。使用樓梯即可移動至異變後 6 之處。

### 聖貂學園 (異世界) 異變後 5



此樓層可通往中庭。在此要決戰頭目テッソ (圖 2)，頭目戰終了後陽介再度登場。他說想讓主人公們見一個人而催促小隊前往恢復正常的學校 3 樓圖書館去。



### 聖貂學園 (異世界) 異變後 4



注意美術室前的落穴。在美術室取得道具後 趕快到下一個樓層去吧！裡面會遇到玲司及一隻惡魔，玲司會叫出超我，並擊敗惡魔。(圖 1)。

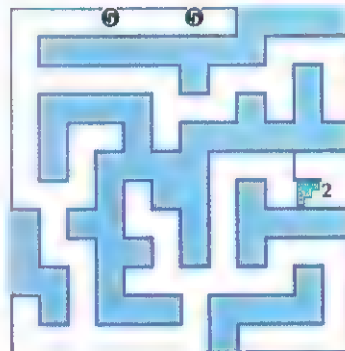
道具

タ コイズ・2

メタルカート×1



### 聖貂學園 (異世界) 異變後 6



此區沒有事件，可由此使用樓梯與門扉移動至 4、5。(主要是由此樓梯通到異變後 5 那層)。

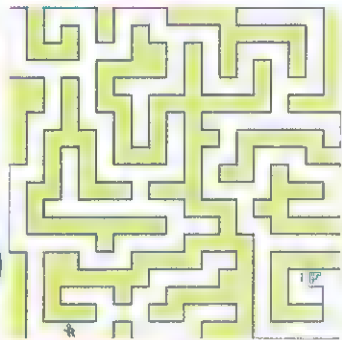


# 遺跡

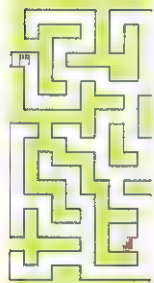
來此地之前，先到世界地圖編號 2 的靈神社收集情報，再到地圖編號 11 的便利商店買武器，在地圖編號 12 的陽光街（サンモール街）也可買到物品。

到遺跡之前，會與各式各樣的惡魔交涉（コンタクト）吧！假使錯過了取得合體卡的機會，就到遺跡去吧！一定會有所收穫的。（此地可以後來來。）

## 遺跡 B1F

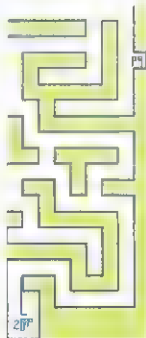


## 遺跡 B2F-a

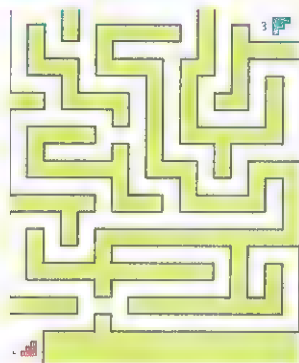


## 遺跡 B2F-b

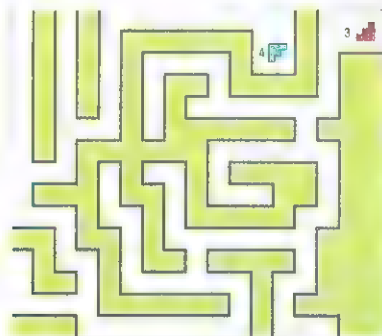
在過完デグ・ユガ  
迷宮後，就可下  
B2F-b



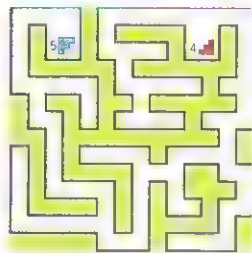
## 遺跡 B3F



## 遺跡 B4F

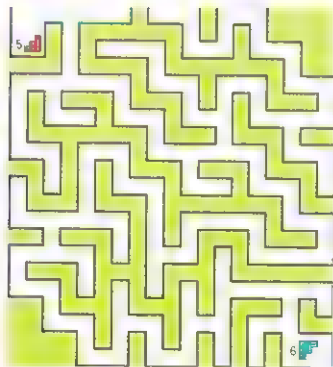


## 遺跡 B5F

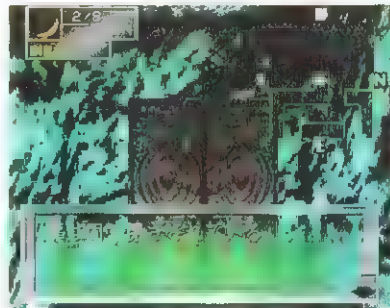
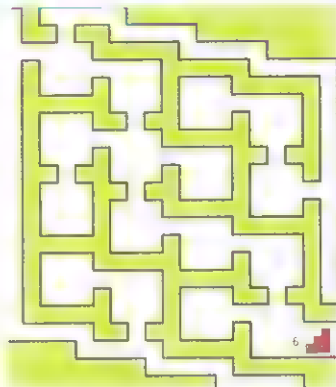


從此處開始的敵人就比デウァ・ユガの敵人厲害了。

## 遺跡 B6F



## 遺跡 B7F

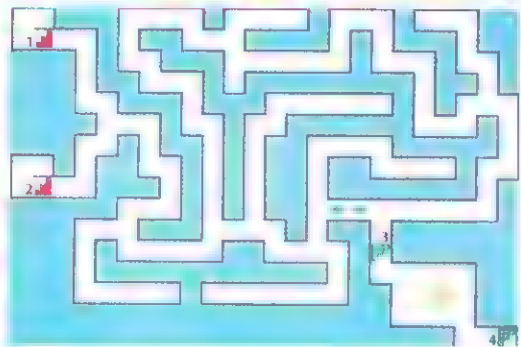


← 這座橋沒有設置至這個階段，巴爾的門不會開鎖的，但是因為會有許多惡魔出現，是收集合體卡的最佳場所。

## 地下鐵終點站

帶著在資料館取得的破魔の鏡（圖3）到佔城鎮整個東半部的荒地地區去。通往東邊的路只有地下終點站（ターミナル）。可是那裡卻有新的試練在等待他們。

### 地下鐵終點站西

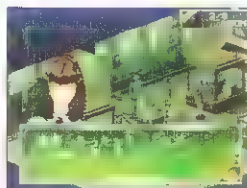


### 地下鐵終點站西入口



城鎮的西半部，樂園區的終點站入口。

中規模的異次元迷宮。陷阱設置在兩處（移動地板）。頭目戰結束時“黑色女子”會出現，但與小隊交談之後，對著大家吟唱咒文然後便消失了。



↑圖3

### 地下鐵終點站（ターミナル）東



鑽過兩個陷阱之後，趕緊到出口去吧  
無事件發生。

### 地下鐵終點站東 入口



由此走出去便是荒地地區了。旁邊有黑市（ブラックマーケット）。



↑圖4 決戰頭目3ゲントスJr



# 黒市

(ブラックマーケット)

要進入荒地區的內部必須通過黑市（在風市內以酒吧裡的情報最重要）。那是個由後宮女王（ハレムクイーン）所統治，一旦踏入後最後誰也無法逃出去的危險世界。打聽完情報後，就可從合體陣對面的房間進入迦摩宮殿。



藥局	洋品屋	便利商店	賭場	酒吧	點心店	私人診所	合體陣	櫥櫃街

↑	賭場
あかつきのこて	4800 元
すずなりのぐそく	8400 元
パン ト フ	10800 元
あかつきのぐそく	14000 元
かぜよみのかふと	10000 元
ハレートヘルム	2800 元
あかつきのかふと	16000 元
フイタインスト	C.0J
クラタインスト	C100
えいはのせきばん	C3000
ぐしのせきばん	C3000
こしのせきばん	C3000
ベトラマスト	C1000
バラマストーン	C1000
ボイズマスト	C1000
ノノカスト	C1000
こうはのせきばん	C3000
せいもんのせきばん	C3000
まんけつのせきばん	C5000

↑	便利商店
クニイユースト	33400 元
ストライクガン	34000 元
ひえんれんぱつほう	24800 元
ファントムキラ	29600 元
SPASIS	36800 元
MADMAX	40000 元
ステアールカニン	30000 元
FA MAS カビン	36000 元
ますいだん	6400 元
メイジキラ	9000 元

↑	賭場
あかつきのこて	4800 元
すずなりのぐそく	8400 元
パン ト フ	10800 元
あかつきのぐそく	14000 元
かぜよみのかふと	10000 元
ハレートヘルム	2800 元
あかつきのかふと	16000 元
フイタインスト	C.0J
クラタインスト	C100
えいはのせきばん	C3000
ぐしのせきばん	C3000
こしのせきばん	C3000
ベトラマスト	C1000
バラマストーン	C1000
ボイズマスト	C1000
ノノカスト	C1000
こうはのせきばん	C3000
せいもんのせきばん	C3000
まんけつのせきばん	C5000

↑	賭場
あかつきのこて	4800 元
すずなりのぐそく	8400 元
パン ト フ	10800 元
あかつきのぐそく	14000 元
かぜよみのかふと	10000 元
ハレートヘルム	2800 元
あかつきのかふと	16000 元
フイタインスト	C.0J
クラタインスト	C100
えいはのせきばん	C3000
ぐしのせきばん	C3000
こしのせきばん	C3000
ベトラマスト	C1000
バラマストーン	C1000
ボイズマスト	C1000
ノノカスト	C1000
こうはのせきばん	C3000
せいもんのせきばん	C3000
まんけつのせきばん	C5000

↑	賭場
あかつきのこて	4800 元
すずなりのぐそく	8400 元
パン ト フ	10800 元
あかつきのぐそく	14000 元
かぜよみのかふと	10000 元
ハレートヘルム	2800 元
あかつきのかふと	16000 元
フイタインスト	C.0J
クラタインスト	C100
えいはのせきばん	C3000
ぐしのせきばん	C3000
こしのせきばん	C3000
ベトラマスト	C1000
バラマストーン	C1000
ボイズマスト	C1000
ノノカスト	C1000
こうはのせきばん	C3000
せいもんのせきばん	C3000
まんけつのせきばん	C5000

## 迦摩宮殿 (カマ宮殿)

統治黑市的後宮女王（ハーレムクイーン）。  
黑市的居民一方面稱讚她的美貌和繪畫才能，  
一方面又害怕她不可思議的力量。身為人們讚  
美和畏懼對象的她，她的真面目是……

### 迦摩宮殿 B1F



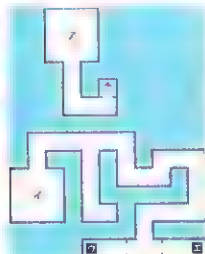
從黑市進入宮殿後  
會來到這裡。這裡  
只有樓梯，趕緊到  
B2 去。

### 迦摩宮殿 B2F



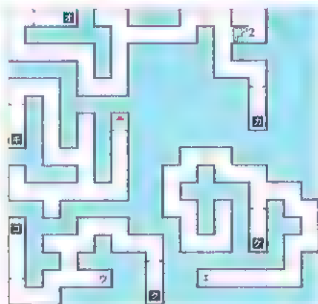
宮殿中門的前方設  
有陷阱。因為沒有  
樓梯，所以利用落  
穴或電梯吧

### 迦摩宮殿 B3F



因為沒有樓梯，所以要到下一樓好像只得利用落穴  
了。若是從 2F 的落穴落下來時，就使用電梯吧

### 迦摩宮殿 B4F



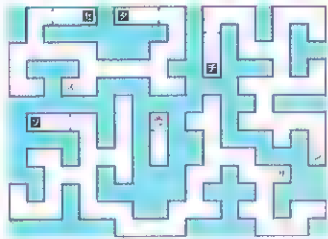
有樓梯和電梯，但也有 6 個地方設有  
落穴。這一樓沒有事件、道具。

### 迦摩宮殿 B5F



有許多落穴。雖沒有往下走的樓梯，但  
搭電梯的話可以直達 B7F。

## 迦摩宮殿 B6F



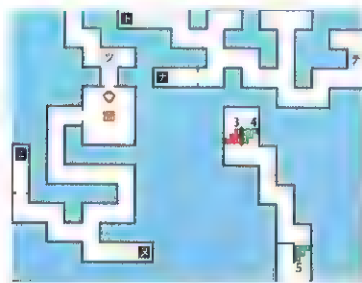
這一樓沒有樓梯。若是從上一樓的落穴來到這一樓時，到 B7F 的移動方法就只能同樣利用落穴。

## 迦摩宮殿 B7F



電梯是至此樓為止。之後只能使用被設置許多的落穴或樓梯。電梯到樓梯的通路沒有陷阱，應該可以馬上通過。

## 迦摩宮殿 B8F



有間房間掛著已失蹤的葛西千里的畫。看了那幅畫的稻葉正男（マーク）嚴酷地評論說那畫徒有表相而沒有靈魂。

道具

マラカイト × 1

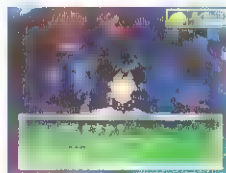
メタルカード × 1

AGL インセンسن × 1

## 迦摩宮殿 B9F



邊注意落穴邊往樓梯走。這層樓有女王的畫的展覽室。沒有道具（寶箱有陷阱，都不要拿）。



↑ 圖 5

## 迦摩宮殿 B10F



即使到達了後宮女王的所在也會被吹到黑市內的酒吧去。再去一次時就會和後宮女王（葛西千里）戰鬥。＜答話時選：麻希的繪圖技巧很好。便只剩下主角及麻希和後宮女王決戰＞。

道具

LUK インセンسن × 1

オニキス × 1

## 迷幻森林 (迷いの森)

「黑色女子(黒い女の子)」和神取居住的神力之城(マナの城)，必須有「白色女子(白い女の子)」所擁有的粉盒(コンパクト)才能進去。主人公們朝少女所在的迷幻森林前進，結果會回到樂園區(サイド)。請先到神力的城聽取情報，再去迷幻森林。

### 迷幻森林



大規模的異次元迷宮。去「白色女子(まい)」所在的點心之家(お菓子の家)途中有1個回復點和1個儲存點。不是很複雜的地圖，所以應該能夠到達目的地不會迷路。在這裡小隊初次知道兩個少女的關係。(答話時選「逃げるな」→不逃，再選：自分のため→為了自己，最後選「その答えを探すため」

為了找尋答案)。

道具

はんぶんコンパクト(和白色女子談

話後取得)

ジャストドゥイット×1

フ・メロウフィ×1

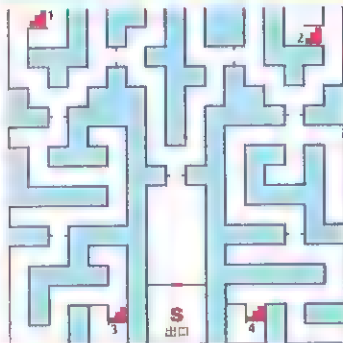
メタルカード×1

ムーンストーン×1

## 神力之城 (マナの城)

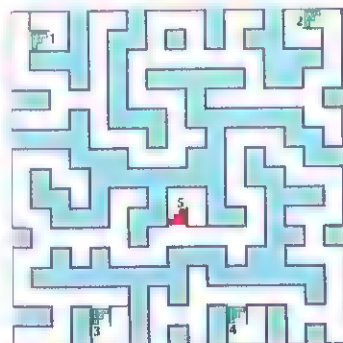
森林中少女交予的粉盒(コンパクト)和麻希的很像。雖感到困惑，但她仍隨主人公們前往神力之城。如果能夠見到神取與光子(あき)相信所有的謎題都會解開。

### 神力之城 1F



將粉盒嵌入入口的裝置中門就會打開。但是之後粉盒隨裝置一起消失了。可以從迷宮內部的樓梯到下一樓去。

### 神力之城 2F



到3樓只能從迷宮中央的樓梯上去。沒有陷阱。



## 神力之城 3F



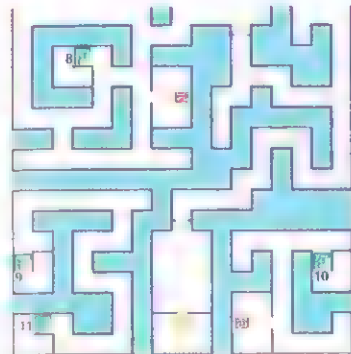
到下一層樓的樓梯有 2 處。這層樓沒有事件、道具。趕快到 4 樓吧！

## 神力之城 4F



只要通過約占地圖四分之一的暗色區域，應該就能輕鬆地往下一層前進。除此之外沒有陷阱。

## 神力之城 5F



終於得到兩個粉盒的神取創造出混沌之鏡，藉其力回到原來的世界去了。（決戰頭頭：サルワ，牠會各種絕招，尤其是弓系的超絕招「伍絕切羽」最為厲害）。

道具

トバース・1

TEC インセンス・1

ホワイトタフレット

アクアマリン

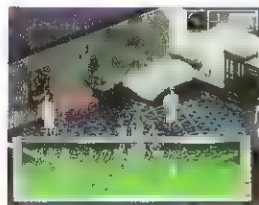


得到混沌之鏡的神取精心所織地改造應災的世界。讓人想不到終於得到與神同等之力的他是否已無人能敵了呢。

# 鬼屋 (幽靈屋敷)

藉由混沌之鏡，神取達成了他的野心。因為追逐回去原來的世界的神取和光子（あき），主人公們來到了連接兩個世界的鬼屋，結果會意外地再遇到他。

## 鬼屋 1F



★從鬼屋的科學家那裡聽到有個房間有次元通路的奇怪傳聞。那房間裡面有什麼呢？

遇到和主人公們一樣被彈到異世界的塞貝克（セベク）研究所的科學家。可以從他們那裡聽到有關次元通路的事。

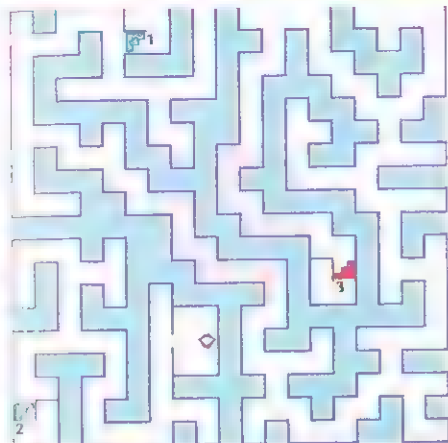
### 道具

ガーネット×1  
メタルカード×1

## 鬼屋 2F

這層樓也有與主人公們相同經歷的科學家。登上3樓的樓梯只有一處。沒有通過暗色區域就無法上去。

道具  
VIT インセンス×1



## 鬼屋 3F



從有次元通路的房間聽到女性的聲音。呼叫麻希的那個聲音的確曾聽過，但麻希本人卻毫無反應。此時有對話選擇讓你決定要不要與麻希的母親滿莉織（ハリティー）戰鬥。答諾時選：ハリティーと戦わない（不和滿莉織戰鬥）。

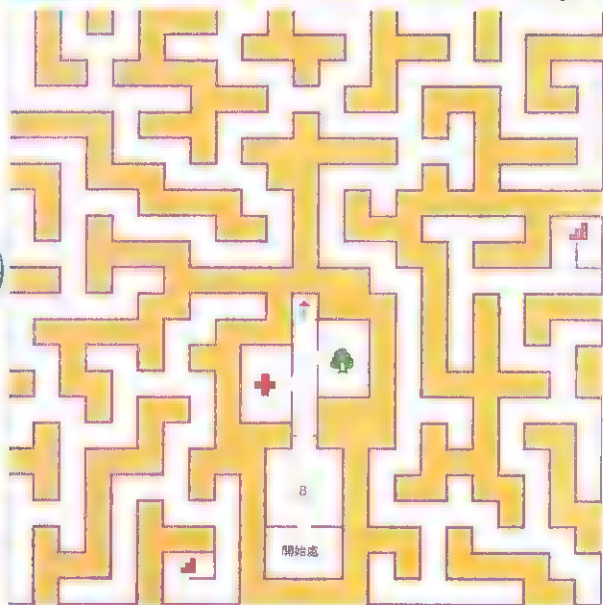


↑圖6

# 德瓦・瑜珈

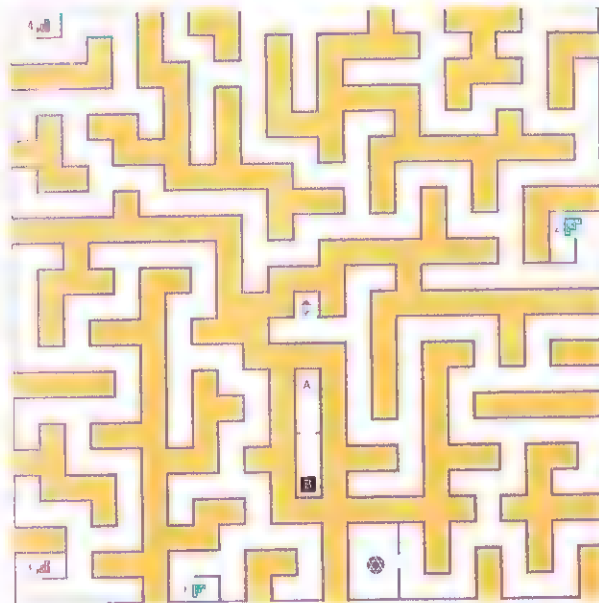
神取和光子（あき）藉由混沌之鏡所創造出來的新城——德瓦・瑜珈。雖然知道已敵不過得到鏡子的神取，但主人公們仍朝最上一層前進。

## 德瓦・瑜珈 1F

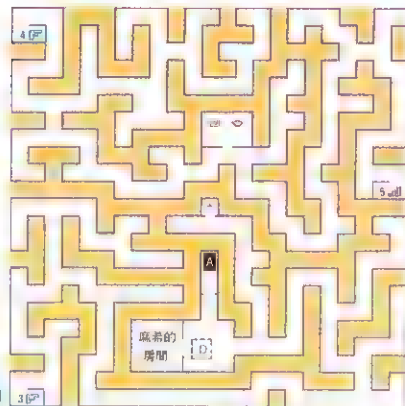


這層樓各有一處回復點和儲存點。搭儲存點旁邊的電梯可以移動到 3F。

## 德瓦・瑜珈 2F



從電梯或樓梯會有點遠，去一趟合體陣壘吧！



### 德瓦・瑜珈 3F

還遇被神取洗腦了的 SP 兩人。可以和他們談話。

● ● ●

ンセンス × 1

● ● ●

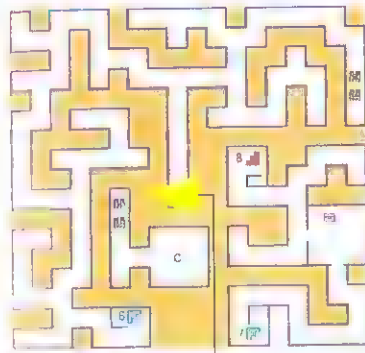
壊れたコンパクト × 1

線のコンパクト × 1

鏡のかけら



↑ 圖 5



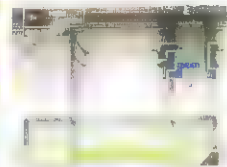
### 德瓦・瑜珈 5F

按下裝設在很多地方的開關後地圖就會改變 (圖 7)。還變有落穴。在有 3 位科學家的房間得到道具後就往下層樓前進。

● ● ●

オパール × 1

アメジスト × 1



↑ 圖 7

此處地形改變



### 德瓦・瑜珈 4F

有寶箱的房間裡有被洗腦的 SP 和覺得他們很可疑的科學家。

● ● ●

● ● ●

● ● ●

メタルカード × 1



### 德瓦・瑜珈 6F

在田字形的路時，要踏出一個紅色的十字來，擋住的門才會打開、踏一次地板會出現紅色，再踏同個地板時，紅色就會不見)。終於到了光子 (あき) 和神取的所在 < 答語時選その答えを探すため -- 爲了找尋答案 >。與神取戰鬥之後 (打敗神取後，他會變身而更厲害，但較怕陰陽系的魔法) 麻希無法接受從他口中說出的真相。然後小隊去追捕開的牠，往 3F 麻希的房間前進。(在房間內可得到三樣重要道具)。



→ 圖 8



# 迷幻森林

光子（あき）和妹子（まい），還有麻希。現在所有的符號都一致了，他們能把再度將自己封閉的麻希帶回去嗎？從她的孤獨感產生的世界……

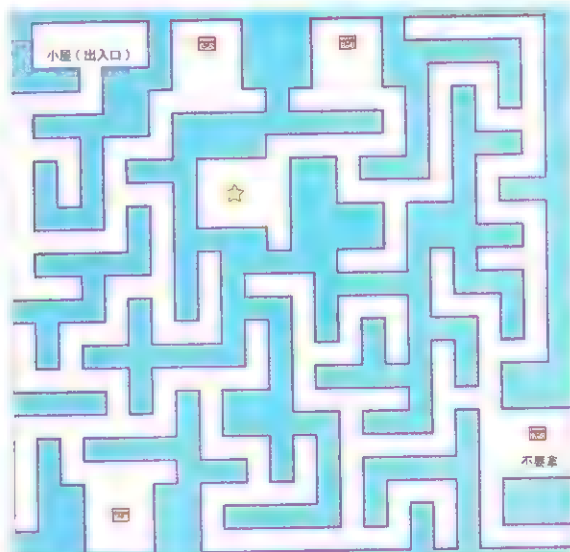
## 迷幻森林



和穿白衣的小麻希談完話後，便可進入森林深處（圖 10）。

←圖 10

## 迷幻森林深處



對話時選：そうかもしれない（也許是那樣）……（圖 11），然後麻希就會加入。

### 道具

- パール × 1
- メタルカード × 1
- SP インセンクス × 1
- ルビー × 1
- フル タブレット × 1
- ませき × 1



↑圖 11

# 靈神石洞

(アラヤの岩戸)

先到神社去，答要後，會只剩下主角和麻希兩人，到神社後面的小屋，便可進入靈神石洞。不僅是麻希，每個人都各自懷著煩腦而活著。在搜尋麻希的意識而到達的場所重新檢視自己的內心時，即將有事發生在他們身上。

## 靈神石洞 B1F



## 靈神石洞 B3F

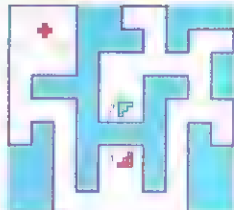


## 靈神石洞 B5F



道具・  
クリムゾンタレット×1

## 靈神石洞 B2F

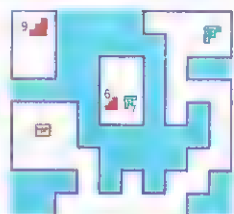


## 靈神石洞 B4F



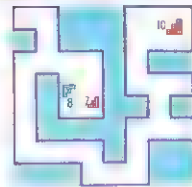
道具  
ノックカート  
エメラルド  
チェーンソール×1

## 靈神石洞 B6F



道具  
トラゴンスケイル×1  
ほうぎょく×1  
アレキサンドライト×1  
ダイヤモド×1

## 靈神石洞 B7F



## 靈神石洞 B8F

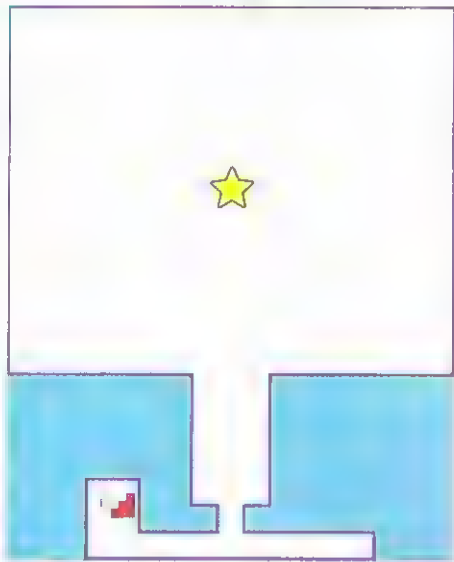


在此樓的房間內可  
依據以前所回答的  
關鍵句，來判定主  
角所得到的東西  
(圖12)。

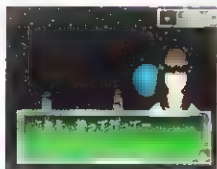


↑圖12

## 靈神石洞口 B9F



在此處可得到「青いコンパクト」



↑圖 13 拿到青いコンパクト

走出靈神洞後，先回神社去，然後同伴會再加入；接著到學校去，在學校 3 樓的圖書室內本來打不開的門（圖 14）進入アヴィデア界，此地的迷宮非常大，因為是最後的迷宮了所以各位玩家慢慢地走，否則會一直往下掉（如圖 15）。

來到最後的魔頭：パンドラ前時，便要和他決戰（圖 16），打敗牠之後，牠會變成人形蝴蝶的模樣，此時的牠會 2 次攻擊用魔法則是幫牠補血，但較怕直接攻擊系的特技，再次將牠打敗之後，便可看到結局。



→圖 14



→圖 15



→圖 16

### 重點：

- 1 將超我練到等級 8 之後，如果將之刪除，將可得到東西（強力武器或防具）
- 2 每過完 1 個迷宮後，便可到賣武器、防具的地方去看看，因為他所賣的東西是會改變的。
- 3 愚者的卡片有 3 張，但要如何合成，目前仍然不清楚。



↑愚者卡片 3  
デノクトクヘイ



↑愚者卡片 1  
カマクツコロウ



↑愚者卡片 2  
ナルカミ



↑愚者卡片 4

# 資料解析



# 惡魔 Devil

此處介紹原野和迷宮中出現的惡魔。和惡魔的交涉（コンタクト）成功的話會得到合體卡。不過，即使與業魔與超人交涉，對方也不會給予合體卡，要注意。

鬼族

鬼族

鬼女

火炎、冰結、疾風、地震の攻撃對鬼女  
較有效、槍不太有效。

LV 59	ランダ	HP 590 SP 472 所持アイテム メギトストーン
LV 51	ダーキニー	HP 510 SP 408 所持アイテム はんごんこう
LV 43	サロメ	HP 430 SP 344 所持アイテム マハザンストーン
LV 34	アルケニー	HP 340 SP 272 所持アイテム マハクライストーン
LV 29	イワテ	HP 290 SP 232 所持アイテム せんのみ シャ
LV 23	セイレーン	HP 230 SP 184 所持アイテム マハクライストーン
LV 17	ヨモツシコメ	HP 170 SP 136 所持アイテム せんのみ マニシャ

※所持アイテム=所持道具



## 鬼族

## 邪鬼

電撃系、核熱系、衝撃系の魔法對邪鬼有  
效。槍對有的邪鬼很難奏效，要注意。

LV. 61	ヘカトンケイル	HP 610 SP 427
所持アイテム	マダガス、ヘカトンケイル、バベル、スミ	所持アイテム エメラルド
LV. 53	ギリメカラ	HP 530 SP 371
所持アイテム	ギリメカラ、きんのマシヤ	
LV. 42	ラクシャーサ	HP 420 SP 294
所持アイテム	ラクシャーサ、ムーンストーン	
LV. 35	オセロット	HP 350 SP 245
所持アイテム	オセロット、プリサストーン	
LV. 27	サラシナヒメ	HP 270 SP 189
所持アイテム	サラシナヒメ、ガラガラトンク	
LV. 19	オーガ	HP 190 SP 133
所持アイテム	オーガ、オニキス	
LV. 13	グレムリン	HP 130 SP 91
所持アイテム	グレムリン、つるつるドロップ	

## 鬼族

## 地霊

地霊可以用斧系の武器給予損害。電撃  
系の魔法無效。

LV. 54	ウベルリ	HP 540 SP 540
所持アイテム	ウベルリ、マクダインストーン	
LV. 45	カワンチャ	HP 450 SP 450
所持アイテム	カワンチャ、アキダインストーン	

※所持アイテム＝所持道具

## 鬼族

LV. 32	ドヴェルガー	HP 320 SP 320
所持アイテム	ドヴェルガー、マハマグナスストーン	
LV. 20	コボルト	HP 200 SP 200
所持アイテム	コボルト、ませせ	
LV. 11	レプラホーン	HP 110 SP 110
所持アイテム	レプラホーン、マハマグナスストーン	
LV. 4	ノッカー	HP 40 SP 40
所持アイテム	ノッカー、アームガード	


## 鬼族

## 妖鬼

建議用斧系武器對付妖鬼。魔法不太有  
效，所以最好不要使用。

LV. 52	ヤクシャ	HP 520 SP 416
所持アイテム	ヤクシャ、マハマグナスストーン	
LV. 44	プルシキ	HP 440 SP 352
所持アイテム	プルシキ、おしくるま	
LV. 37	ヤクシニー	HP 370 SP 296
所持アイテム	ヤクシニー、バビルディッシュ	
LV. 32	ピコリュス	HP 320 SP 256
所持アイテム	ピコリュス、ヘキサトライブ	
LV. 25	トケビ	HP 250 SP 200
所持アイテム	トケビ、バラライタストーン	
LV. 16	ハンニャ	HP 160 SP 128
所持アイテム	ハンニャ、ぐらんぬチ	







※所持アイテム＝所持道具

	LV. 8	<b>イヒカ</b>	HP 60 SP 64
			所持アイテム モップ

外道

## 業魔



即使與這種種族交涉成功也無法得到合體卡。

	LV. 55	<b>アラガンス</b>	HP 483 SP 830
			所持アイテム —
	LV. 52	<b>レイジネス</b>	HP 515 SP 786
			所持アイテム —
	LV. 50	<b>ベリカシティ</b>	HP 441 SP 724
			所持アイテム —
	LV. 49	<b>ジェラシー</b>	HP 384 SP 696
			所持アイテム —
	LV. 47	<b>グリード</b>	HP 379 SP 629
			所持アイテム —
	LV. 45	<b>オブスィーン</b>	HP 328 SP 587
			所持アイテム —

外道







## 外道

這種種族雖不太擅長魔法，但一定擁有非常強力的特技。

	LV. 68	<b>グリーミーズ</b>	HP 748 SP 816
			所持アイテム ショウタインストーン
	LV. 50	<b>シャドウ</b>	HP 550 SP 300
			所持アイテム メタルコート

鬼族外道





外道邪靈

	LV. 41	<b>ドッペルゲンガー</b>	HP 429 SP 234
			所持アイテム マラカイト
	LV. 32	<b>アナトミー</b>	HP 343 SP 197
			所持アイテム ツインバート
	LV. 24	<b>コックリサン</b>	HP 264 SP 240
			所持アイテム コアシールド
	LV. 15	<b>ヤクザ</b>	HP 165 SP 60
			所持アイテム プラスマソート
	LV. 8	<b>チンピラ</b>	HP 88 SP 32
			所持アイテム おがえしのたま
	LV. 1	<b>スライム</b>	HP 18 SP 10
			所持アイテム せんのマニシャ

邪靈

## 惡靈

整體而言，火炎、冰結、疾風、地震四種屬性的魔法對這種種族很有效。

	LV. 45	<b>レキオン</b>	HP 450 SP 225
			所持アイテム キンモウキュウビノムシ
	LV. 34	<b>クチサケ</b>	HP 340 SP 130
			所持アイテム ティスバライズ
	LV. 25	<b>ハナコサン</b>	HP 250 SP 99
			所持アイテム ませせ
	LV. 19	<b>フキミチャン</b>	HP 190 SP 88
			所持アイテム ましよせん

LV. 15	トリフラー	HP 150 SP 57
所持アイテム	ゴードンタック	
LV. 8	ゴースト	HP 80 SP 29
所持アイテム	マジカルガード	
LV. 5	フィッシュバスター	HP 50 SP 20
所持アイテム	コアシールド	
LV. 2	ホルターカイス	HP 20 SP 10
所持アイテム	ませき	

邪霊

## 屍鬼

除了神經系以外的魔法，其他魔法對屍鬼都有效，但用劍等突刺的攻擊很難奏效。

LV. 41	ゾンビハンター	HP 410 SP 205
所持アイテム	アダマンチウムクロ	
LV. 35	サッポ	HP 350 SP 190
所持アイテム	けんこんせき	
LV. 26	テクニク	HP 260 SP 265
所持アイテム	アイスストーン	
LV. 11	ゾンビゴッド	HP 110 SP 135
所持アイテム	ティスバライズ	
LV. 5	ゾンビナーズ	HP 50 SP 90
所持アイテム	さすくすり	
LV. 4	ゾンビチャン	HP 40 SP 75
所持アイテム	マジカルガード	

邪霊

邪霊

LV. 3	ゾンビクン	HP 30 SP 25
所持アイテム	アームガード	
LV. 1	ゾンビサン	HP 10 SP 5
所持アイテム	QQメット	

邪霊

## 幽鬼

魔法對這種種族不太有效，要注意。用槍一擊解決比較有效。

LV. 66	ミヤストコロ	HP 660 SP 580
所持アイテム	カルカッタのみやげ	
LV. 54	ウェータラ	HP 540 SP 270
所持アイテム	パール	
LV. 47	トゥルジ	HP 470 SP 235
所持アイテム	フィシカルガード	
LV. 34	ヤカー	HP 340 SP 170
所持アイテム	ティスシット	
LV. 28	キャリー	HP 280 SP 140
所持アイテム	つるつるトロッ	
LV. 21	エンク	HP 210 SP 105
所持アイテム	マラカイト	
LV. 12	フジムスメ	HP 120 SP 60
所持アイテム	ティスバライズ	
LV. 3	ガキ	HP 30 SP 15
所持アイテム	ティスボイズン	

# 獸族

## 魔獸

對獸好像還是用鞭最有效。就是說……  
可用魔法也可不用魔法。

LV. 54	ドウン	HP 405 SP 486
所持アイテム	ちがえしのたま	
LV. 46	セルケト	HP 345 SP 414
所持アイテム	カーネント	
LV. 37	オルトロス	HP 277 SP 333
所持アイテム	メギストストーン	
LV. 29	ゲンクロウ	HP 231 SP 261
所持アイテム	スバクソマイ	
LV. 20	ネコマタ	HP 150 SP 180
所持アイテム	かめかめキャンディ	
LV. 12	カーシー	HP 90 SP 108
所持アイテム	シャウトニートル	
LV. 6	ケットシー	HP 45 SP 54
所持アイテム	つぎつぎトロップ	

# 獸族

## 妖獸

妖獸和魔獸一樣，用鞭最有效。槍系也很有效，群體出現時就用槍對付。

LV. 75	フェンリル	HP 825 SP 750
所持アイテム	マキシテンペスト	
LV. 63	マンガド	HP 693 SP 630
所持アイテム	ナックルバロン	

※所持アイテム＝所持道具

## 獸族鳥族

LV. 52	カトブレパス	HP 429 SP 520
所持アイテム	タンスナイツ	
LV. 43	スキュラ	HP 354 SP 430
所持アイテム	トパーズ	
LV. 31	ブラックウイドウ	HP 255 SP 310
所持アイテム	ノインカルカート	
LV. 22	キャス・パルク	HP 193 SP 220
所持アイテム	ガラガラドリンク	
LV. 16	ヌエ	HP 132 SP 160
所持アイテム	きずくすり	
LV. 9	アーヴァンク	HP 74 SP 90
所持アイテム	デイスバライズ	

# 鳥族

## 凶鳥

凶鳥中有劍系武器完全無效的傢伙。用  
地震系魔法攻擊吧

LV. 66	フレズベルグ	HP 660 SP 528
所持アイテム	マハクオンガストーン	
LV. 53	アレクト	HP 400 SP 424
所持アイテム	フレイタインストーン	
LV. 36	ティシポネー	HP 220 SP 288
所持アイテム	サンタインストーン	
LV. 25	メガイラ	HP 170 SP 200
所持アイテム	マハシストーン	

※所持アイテム＝所持道具



LV 14	モー・ショボー	HP 100 SP 112
魔法4種	所持アイテム マハガンストーン	

## 鳥族 妖鳥

妖鳥就用投射武器或弓攻撃吧！要用魔法攻撃的話，重力系魔法很有效。

LV 55	ルフ	HP 330 SP 440
魔法4種	所持アイテム フフダインストーン	
LV 47	アエロー	HP 292 SP 376
魔法4種	所持アイテム マハガラーラストーン	
LV 39	ケライノー	HP 234 SP 312
魔法4種	所持アイテム マハブフーラストーン	
LV 28	オキュペター	HP 170 SP 224
魔法4種	所持アイテム アクアマリン	
LV 19	タクヒ	HP 114 SP 152
魔法4種	所持アイテム マハガルストーン	
LV 10	バー	HP 60 SP 80
魔法4種	所持アイテム メタルカード	

## 人類 超人

即使與超人交涉成功，對方也不會給予合體卡。嗯～，是小氣鬼嗎？

LV 56	ブラックマン	HP 492 SP 321
魔法4種	所持アイテム メタルカード	
LV 20	エージェント	HP 222 SP 99
魔法4種	所持アイテム メタルカード	

鳥族人類

LV 14	シークレットサービス	HP 187 SP 67
魔法4種	所持アイテム マッスルドリンコ	

## 飛天族 墮天使

魔法對アラストール、エリゴール、マルファス、ニスロク幾乎無效。

LV 71	アドラメルク	HP 710 SP 710
魔法4種	所持アイテム いばにちいせん	
LV 65	ベイモン	HP 650 SP 650
魔法4種	所持アイテム えいはのせきばん	
LV 56	バルバトス	HP 560 SP 560
魔法4種	所持アイテム ティスバライズ	
LV 48	ベリス	HP 480 SP 480
魔法4種	所持アイテム くのせきばん	
LV 41	アラストール	HP 410 SP 410
魔法4種	所持アイテム メタルカート	
LV 33	エリコール	HP 330 SP 330
魔法4種	所持アイテム ふうまのわざし	
LV 26	マルファス	HP 260 SP 260
魔法4種	所持アイテム さんのマニシャ	
LV 17	ニスロク	HP 170 SP 170
魔法4種	所持アイテム つるつるドロップ	
LV 9	ウコバク	HP 90 SP 90
魔法4種	所持アイテム かめのかめキャンディ	

人類 飛天族

飛天族

## 天使

魔法對ケルブ、ソロネ、ドミニオン以外の天使完全無効。得用武器攻撃。

LV. 64	ケルブ	HP 640 SP 640
所持アイテム	ほうきよく	
LV. 57	ソロネ	HP 570 SP 570
所持アイテム	こうはのせきばん	
LV. 52	ドミニオン	HP 520 SP 520
所持アイテム	エンクラ	
LV. 44	ヴァーチャラー	HP 440 SP 440
所持アイテム	バグナウ	
LV. 36	パワー	HP 360 SP 360
所持アイテム	ターコイズ	
LV. 29	プリンシパリティ	HP 290 SP 290
所持アイテム	マシカルカート	
LV. 21	アークエンジェル	HP 210 SP 210
所持アイテム	こくてきゆう	
LV. 14	エンジェル	HP 140 SP 140
所持アイテム	アセイミナイフ	

魔夜

## 夜魔

對夜魔用種以外の武器攻撃有效。用魔法的話……效果普通。

LV. 64	ジャヒー	HP 448 SP 768
所持アイテム	シシリッカストーン	

飛天族  
魔族

魔族

## 妖精

槍系武器對此種族很難奏效。以電擊系、核熱系、衝擊系、重力系魔法戰鬥吧！

魔族

LV. 57	オベロン	HP 342 SP 741
所持アイテム	クラダイントン	
LV. 49	ティターニア	HP 294 SP 637
所持アイテム	ようとうニビル	

※所持アイテム＝所持道具

LV. 40	スミゾメ	HP 240 SP 520 所持アイテム マハラギオンストーン
LV. 31	ポリスーン	HP 188 SP 403 所持アイテム ガーネット
LV. 23	ダークエルフ	HP 138 SP 299 所持アイテム フィシカルカート
LV. 18	ルサールカ	HP 108 SP 234 所持アイテム ターコイズ
LV. 15	ジャックランタン	HP 90 SP 195 所持アイテム マハラギオンストーン
LV. 8	ジャックフロスト	HP 48 SP 104 所持アイテム マハラフストーン
LV. 2	ピクシー	HP 12 SP 26 所持アイテム 金せき

魔族

## 妖魔

魔法対キューピッド很難奏效・要注意。只有這傢伙得用武器攻擊之。

LV. 65	ガネーシャ	HP 455 SP 650 所持アイテム サファイア
LV. 60	シウテクトリ	HP 420 SP 600 所持アイテム メタルカート
LV. 51	テンク	HP 357 SP 510 所持アイテム ガルダインストーン

魔族

魔族  
龍族

LV. 43	キューピッド	HP 301 SP 430 所持アイテム ほうとうふ
LV. 35	ジン	HP 245 SP 350 所持アイテム ヒランヤ
LV. 26	ハオカー	HP 182 SP 260 所持アイテム トバース
LV. 18	ガンダルヴァ	HP 126 SP 180 所持アイテム フォシヤール
LV. 10	アガシオン	HP 70 SP 100 所持アイテム きまぐすり

龍族

## 邪龍

武器對ファウニール・クロウ・クルーワハ很難奏效。用魔法攻擊。

LV. 70	ファウニール	HP 999 SP 700 所持アイテム オリーブのくひかぜり
LV. 58	クロウ・クルーワハ	HP 870 SP 580 所持アイテム ルビー
LV. 51	ムシュフシュ	HP 765 SP 510 所持アイテム テイストーン
LV. 43	キヨヒメ	HP 645 SP 430 所持アイテム アンスウェラー
LV. 33	フンババ	HP 495 SP 330 所持アイテム アメジスト

LV. 23 **ワイバーン** HP 345 SP 230  
所持アイテム: ムーンストーン

LV. 15 **コカトライズ** HP 225 SP 150  
所持アイテム: ティストーン

龍族

## 龍王

オトヒメ・ミズチ・ノズチ用種以外の武器、他の傢伙用魔法攻撃吧！

LV. 67 **ウロボロス** HP 938 SP 670  
所持アイテム: とらのほろまき

LV. 59 **クエレプレ** HP 826 SP 590  
所持アイテム: ヒランヤ

LV. 50 **オトヒメ** HP 700 SP 500  
所持アイテム: アメシスト

LV. 44 **ミズチ** HP 616 SP 440  
所持アイテム: アクアマリン

LV. 38 **ナーガ** HP 532 SP 380  
所持アイテム: オニキス

LV. 30 **ノズチ** HP 420 SP 300  
所持アイテム: メタルカート

LV. 22 **ヤトノカミ** HP 308 SP 220  
所持アイテム: アイアンクロー

龍族

\*所持アイテム=所持道具

# 超我 Persona

超我全部共 22 個種族、這裡介紹了 21 個種族。爲何少了一種呢？那是因爲剩下一種（愚者）只有在合體事故中才會出現。能夠看到這種超我的您是相當幸運的哦。

## MAGICIAN 魔術師

各種超我都是長攻擊系魔法、特技，所以在此處會多敵人時會登場。

LV.88	ハヌマーン	魔法・特技	ガルレー えいこうりからり マハガルレー マハガルダイン こんのせんぷう らくようさんたんつち
LV.35	ヘルモーズ	魔法・特技	マハーダイン ガルレー マハガルレー たいあたり つくらんせんずき
LV.28	クープー・リン	魔法・特技	にだんづき マグナリ マハマグナ アウトマ リゅうがせんかい
LV.14	ウルヴァシー	魔法・特技	フーラ マハーブ セクシーダンス マハフーラ つくもばり
LV.-	ヴァルナ	魔法・特技	—
LV.-	フーリー	魔法・特技	—

## PRIESTESS 女教皇

擅長回復系魔法，所以將必要讓她降落在小隊某人

LV.70	ラクシュミ	魔法・特技	ハッピーダンス シリディ みずのかへ サマリカム ほかのおかへ リカムドラ
LV.53	ウシャス	魔法・特技	ボスムディ バトラ せつなみだれうち ティアハラン しょうのあか
LV.45	テンセンニャンニャン	魔法・特技	つくもばり メディアマ バララディ ヒートウェイフ サマリカム
LV.29	ハトホル	魔法・特技	バトラ シリディ ありのむち アルゲンガ メディアマ ペルズアイズ
LV.18	サティー	魔法・特技	ほかのおかへ ティア ティアラマ リカム しゅつえんのあひ
LV.11	アメノウズメ	魔法・特技	メディア ハッピーダンス アギ バララディ ティアラマ セクシーダンス
LV.5	マソ	魔法・特技	フフ ティア ボスムディ れんぞくうち リフトマ しょうのあひ
LV.-	ウルズ	魔法・特技	—



# EMPRESS

女帝

攻撃性過剰の性格、所以  
具備了很多攻撃系魔法。

LV.65	イシュタル	消費SP40	魔法・特殊 マハシオンガ こぜつせっぱ リカーム ショダイ ン フレイダイン
LV.36	ブリジット	消費SP18	魔法・特殊 フレイ ティアラマ フレイラ フレイダイン し ゆうへんのあめ
LV.27	アリアンフロッド	消費SP17	魔法・特殊 マハシオン ショナガ ツインスラッシュ サンマ
LV.16	モコシ	消費SP1	魔法・特殊 グライ ひこくおろし こうそきゅう
LV.6	ヴェスタ	消費SP1	魔法・特殊 フレイ ティア ショ しやうのあか フレイラ
LV.-	セイオウボ	消費SP-	魔法・特殊 -

# EMPEROR

皇帝

此種族的超我各自擅長の  
魔法、特殊の系統も不  
同。

LV.65	パール	消費SP26	魔法・特殊 フーラ マカジャマ じゅうのなみ アフダイン ひかりのなほ
LV.43	オーディン	消費SP12	魔法・特殊 ベトラアイズ マグナス ベトラマ リゅうがせん かい マグダイン
LV.34	マルドゥーク	消費SP10	魔法・特殊 アキラオ バルザック マハラキオン ヒートウェ イブ こうとつのかべ
LV.12	アガートラム	消費SP1	魔法・特殊 マグナバラマ ドルミナー マハマグナス いち もんざり
LV.5	セイメンゴンゴウ	消費SP1	魔法・特殊 ガル デライト マカジャマ プリンパ マハーガ ル スピンキック
LV.-	ブラフマー	消費SP-	魔法・特殊 -

# HIEROPHANT

法皇

此種族的超我各自擅長の  
魔法、特殊の系統も不  
同。

LV.-	トール	消費SP20	魔法・特殊 マハシオンガ テトマジ ショダイ せんぎょ うちくたんだ
LV.39	タケミカズチ	消費SP17	魔法・特殊 サンライゲキ テカンジャ ハマオン ろうがでん ちゅうざり
LV.25	オーマ	消費SP13	魔法・特殊 ヒートウェイブ スクンダ テクンダ しやうのあ か
LV.17	ショウキ	消費SP1	魔法・特殊 タルンダ こくらくおうじょうは バラライズ ツクンダ
LV.6	アイゼンミョウオウ	消費SP1	魔法・特殊 ハンマ キャンディボイス スクカジャ マカカ ヤ、けりのでつぜん マカカンヤ えいしんのしろ
LV.-	フヘディー・メルゲン	消費SP-	魔法・特殊 -
LV.-	ヤマ	消費SP-	魔法・特殊 -

# LOVERS

恋人

左衛門所載不太使用回  
復系魔法時、務必要  
クシー降魔。

LV.20	ジャックランタン	消費SP18	魔法・特殊 アギ スウィートラップ マハラギ ぶごのつ ラダンス アキラオ ファイアブレス
LV.10	ジャックフロスト	消費SP7	魔法・特殊 フフ ハビルマ デスベルタンゴ マハーブ ス ウィートラップ アイスブレス
LV.5	ピクシー	消費SP2	魔法・特殊 ティア ガル ハッピーダンス ティンクルビ ンチ ショ ショナガ

# CHARIOT

战车

此種使用魔法、此種使用  
魔法使用魔法。

LV.48	センテンタイセイ	消費SP20	魔法・特殊 かいてんげき マハラギ メグドラ めつてつ ゆうせん
LV.14	ゴズテンノウ	消費SP1	魔法・特殊 おしつしり どくばり メグドラ らいていざり メ
LV.5	オグン	消費SP1	魔法・特殊 たいあたり どののれんた グライ マハラギ ハナオ
LV.-	ホクトセイケン	消費SP-	魔法・特殊 -

# STRENGTH

力

戰鬥時以冰結魔法使敵方  
凍結、凍結後、敵方  
吧！

LV.50	オトヒメ	消費SP28	魔法・特殊 キャンディボイス シンリディ みぎのかべ タル カジャ じゅうのなみ
-------	------	--------	---

# HERMIT

隱者

若果獸系的超我就使用變  
言系（ボイス系）的魔法來  
擾亂敵方意圖吧！

LV.25	アンヴァル	消費SP18	魔法・特殊 マハラギ アルサンガ マグナス ぶつじょうは ウィルスひっかき
LV.16	フウタイ	消費SP1	魔法・特殊 フーラ ガル パニックボイス せきかひっかき うのなみ
LV.-	ビヤッコ	消費SP-	魔法・特殊 -

# FORTUNE

fortune

只有熱熱的ケルベロス一  
人。ケルベロス無法使用  
攻撃魔法。

LV.40	ケルベロス	消費SP15	魔法・特殊 どくかみつき ウルバーン テトマジ たいあ り リカーム ウルルスひっかき
-------	-------	--------	--

# JUSTICE

正義

此種族的超我各自擅長の  
魔法、特殊の系統も不  
同。

LV.46	モーリアン	消費SP21	魔法・特殊 はたき ショナイン マハシオン しやく つしや
-------	-------	--------	----------------------------------

LV.37 ウルスラグナ

魔法・特攻 グライバ らいていげり マハジロ マハグライ  
えいえんのしろ

LV.28 マツハ

魔法・特攻 アツマ どくばり ちのれつろ マハサンマ  
ンダイン

LV.19 トリグラフ

魔法・特攻 にだんぎ ジョ マハジロ こくらおとし  
マハサン

LV.- ビシャモンテン

魔法・特攻 —

LV.- ネヴァン

魔法・特攻 —

HANGEDMAN

吊人

與精神系有關的魔法和  
技非常充實。

LV.69 バルバトス

魔法・特攻 バラコアイズ リナトランプ ナインクルベンチ  
プリンバ トロンバ マハエイバ

DEATH

死

此魔法系與精神系有關的  
魔法和技非常充實。

LV.41 アンクウ

魔法・特攻 バイエイハ テカパー ドロイト デステイカ  
てんきょうじばくだん

LV.- ヘル

魔法・特攻 —

TEMPERANCE

節制

好像睡眠不好・不太能作  
用魔法・重要使用特技。

LV.45 デンブ

魔法・特攻 アイスプレス マグナス じゅうのなみ マカガ  
シマ マハマグナス

LV.32 アヌビス

魔法・特攻 トラムローンベンチ アルサンガ やみのしんば  
ん リカムドラ

DEVIL

惡魔

不擅長使用・使用魔法  
力弱。

LV.51 ロキ

魔法・特攻 バイエイハ ウルバーン マリンカリン バインド  
ボイス マド ル いかりのてっけん

LV.- ヘルゼブブ

魔法・特攻 —

LV.- プレス

魔法・特攻 —

TOWER

塔

部是與神經系有關的東  
西・基礎不要做敵人  
用。

LV.88 アマツミカボシ

魔法・特攻 ドルミナー マムド デライト マカジャマ  
テカパー テいじろくからげり

STAR

星

特攻具有多樣的攻擊  
從部下移動萬能。

LV.22 ヤヌス

魔法・特攻 マグナ スピンク せいえんのしろ ぶつ  
くろ マハガラー マハラギオン

MOON

月

此魔法系與精神系有關的  
魔法和技非常充實。

LV.21 リリム

魔法・特攻 ボイス マリンカリン どくばり スランバ  
キ ユンディボイス ムド

LV.- サキュバス

魔法・特攻 —

SUN

太陽

不擅長使用・使用魔法  
力弱。

LV.41 ヤタガラス

魔法・特攻 くちばし マグナス マハマグナス きゅうこう  
マハマグティン

LV.24 ヴィゾフニル

魔法・特攻 フ マハ プ スパイロクロー マハガラ  
ン じかりのさばき

LV.10 ペンヌ

魔法・特攻 くちばし マハラギ マハガラ アギラオ フ  
アランス

LV.- スザク

魔法・特攻 —

JUDGEMENT

審判

在多數的超我中・攻擊系  
和回復系取得平衡的  
有此種族！

LV.55 アールマティ

魔法・特攻 こくらおとし メディアラン ナクンダ マ  
ハ ベトラアイズ

LV.38 アズラエル

魔法・特攻 はたき バイコウハ きょうらんのうた リカ  
ムドン タルカジャ やみのしんば

LV.18 ファレグ

魔法・特攻 ツインスラッシュ タルンダ メディラ ナトラ  
フ しょうのあか

LV.7 ニケー

魔法・特攻 とうしょうは ティア ラクカジャ こうのなみ

LV.- サタン

魔法・特攻 —

WORLD

世界

此魔法系與精神系有關的  
魔法和技非常充實。

LV.78 ムチャリンダ

魔法・特攻 ジンガ フレイグティン すいしょうのかへ しか  
マハフラグティン

LV.29 イルルンヤンカシュ

魔法・特攻 どくガスプレス グライバ ウイルスカみつ  
ボ ンクラッシュ メギドラ

LV.17 ケツアルカトル

魔法・特攻 マヒカみつ フレイ しょうのあか マハサンマ

LV.- セイリウウ

魔法・特攻 —

# 魔法 MAGIC

從這個『女神異聞錄』開始，戰鬥變成了傾斜俯視的畫面，而且自己的小隊和敵方惡魔的小隊都加入了前列、後列的概念。因此，每種魔法有一定的有效範圍，請注意！

## 攻擊範圍類型一覽

魔法的攻擊範圍有下列 5 種類。使用時，惡魔的腳下會表示出綠色的範圍。



## 回復魔法

冒險不可欠缺的是回復系魔法。希望一定要有人會使用。

### 祝福系

可回復 HP 和狀態異常的魔法。沒有此系魔法就會很辛苦。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ディア	戰鬥 通常	—	—	使己方一人的 HP 回復少許
ディアラマ	戰鬥 通常	—	—	回復己方一人的 HP
ディアラハン	戰鬥 通常	—	—	使己方一人的 HP 完全回復
メディア	戰鬥 通常	—	—	使己方全員の HP 回復少許
メディアラマ	戰鬥 通常	—	—	回復己方全員の HP
メディアラハン	戰鬥 通常	—	—	使己方全員の HP 完全回復
バトラ	戰鬥	—	—	使己方一人的一時狀態完全回復
ベンバトラ	戰鬥	—	—	使己方全員の一時狀態回復 個階段
ボズムディ	戰鬥 通常	—	—	回復己方一人的 POISON 狀態
バララディ	戰鬥	—	—	回復己方一人的 PALYZE 狀態
ペトラディ	戰鬥	—	—	回復己方一人的 STONE 狀態
シリディ	戰鬥 通常	—	—	回復己方一人的 SICK 狀態

## 奇跡系

利用神的奇跡之力使戰鬥中瀕死的同伴復活的魔法。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
リカーム	戰鬥	—	—	使瀕死的己方一人回復
サムリカーム	戰鬥	—	—	使瀕死的己方一人回復・再將・P 完全回復
リカームドラ	戰鬥	—	—	使己方全員の・P 完全回復 但使用者會變成瀕死狀態

## 攻擊補助魔法

或使敵人狀態異常或提升己方攻擊力和防禦力的魔法。

### 覺醒系

使己方一人暫時擁有特殊之力的魔法。雖有風險 但暫加利用話……！！

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ドロンバ	戰鬥	—	—	使己方一人變成 CLOAK 狀態
ドロイド	戰鬥	—	—	使己方一人變成 PUPPET 狀態
クイッカ	戰鬥	—	—	使己方一人變成 COUNTR 狀態
バルザック	戰鬥	—	—	使己方一人變成 BERSEK 狀態
マドール	戰鬥	—	—	使己方一人變成 MAD 狀態
ウルバーン	戰鬥	—	—	使己方一人變成 WOLF 狀態

## 天啓系

可以降低敵方惡魔的攻擊力、提升己方防禦力的魔法

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
タルンダ	戰鬥	—	04	降低敵全體的攻擊力
ラクンダ	戰鬥	—	04	降低敵全體的防禦力
スクンダ	戰鬥	—	04	降低敵全體的攻擊命中率
デクンダ	戰鬥	—	—	回復被敵人降低的能力
タルカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的攻擊力
ラクカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的防禦力
スクカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的攻擊命中率
マカカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的魔法威力
デカジャ	戰鬥	—	—	使因魔法而上升的能力恢復原狀
テトラジャ	戰鬥	—	—	己方全體的數量不會消耗。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
マカラカーン	戰鬥	—	—	對自己全體佈下將魔法反彈回去的障壁
テトラカーン	戰鬥	—	—	對自己全體佈下將物理攻擊反彈回去的障壁

## 神經系

驅動神經，使敵人精神異常。或使無法行動或使無法攻擊。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
トルミナ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 SLEEP 狀態
シバフー	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 BIND 狀態
プリンバ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 PANIC 狀態
ハビルマ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 HAPPY 狀態
マリナリン	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 CHARM 狀態
マカジャマ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 CLOSE 狀態
デライト	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 BLIND 狀態
スランバ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 UNLUCK 狀態
デカパー	戰鬥	—	0	使變成無法回復 HP 的狀態
デサンガ	戰鬥	—	02	使變成無法替換超我的狀態

## 攻擊魔法

戰鬥不可缺的攻擊系魔法。有各式各樣的魔法，不知使用哪個才好。

### 火炎系

利用火炎將敵人燒光。整體上都很有效果，容易使用。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
アキ	戰鬥	28	01	以火炎攻擊敵人
アギラオ	戰鬥	53	01	以火炎攻擊敵人
アギダイン	戰鬥	100	02	以強力的火炎攻擊複數敵人
マハラギ	戰鬥	23	04	以火炎攻擊全體
マハラギオン	戰鬥	48	04	以火炎攻擊全體
マハラギダイン	戰鬥	95	04	以強力的火炎攻擊全體

### 冰結系

以冷風吹襲敵人給予損害。有 FREEZE 的追加效果。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
フフ	戰鬥	24	01	以冷風攻擊敵人，並使其變成 FREEZE 狀態。

ブフーラ	戰鬥	45	0	以冷風攻擊敵人，並使其變成 FREEZE 狀態
ブフダイン	戰鬥	82	01	以強力冷風攻擊複數敵人，並使其變成 FREEZE 狀態
マハーブフ	戰鬥	21	02	以冷風攻擊全體，並使其變成 FREEZE 狀態
マハブフーラ	戰鬥	38	04	以冷風攻擊全體，並使其變成 FREEZE 狀態
マハブフダイン	戰鬥	75	04	以強力冷風攻擊全體，並使其變成 FREEZE 狀態

## 疾風系

自由地採取快速移動的風，將敵人切裂的魔法。缺點是整體上攻擊力都偏低。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
カル	戰鬥	2	01	以真空波攻擊敵人
ガルーラ	戰鬥	42	01	以真空波攻擊敵人
ガルダイン	戰鬥	78	02	以強力真空波攻擊複數敵人
マハーガル	戰鬥	20	04	以真空波攻擊全體
マハガルーラ	戰鬥	35	04	以真空波攻擊全體
マハガルダイン	戰鬥	72	04	以強力真空波攻擊全體

## 地震系

使地面震盪以給予敵人損害的魔法。或許對飛行的是最難以奏效。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
マグナ	戰鬥	26	01	引起地震攻擊敵人
マグナス	戰鬥	50	01	引起地震攻擊敵人
マグダイン	戰鬥	95	02	以強力地震震搖複數敵人
マハマグナ	戰鬥	23	03	引起地震攻擊全體
マハマグナス	戰鬥	46	03	引起地震攻擊全體
マハマグダイン	戰鬥	9	03	以強力地震震搖複數敵人

## 核熱系

與火炎系不同，利用爆發時的強大力量攻擊敵人的魔法。消費 SP 有點高。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
フレイ	戰鬥	47	01	以核熱攻擊敵人
フレイラ	戰鬥	64	01	以核熱攻擊敵人
フレイダイン	戰鬥	76	01	以強力核熱攻擊敵人
メキド	戰鬥	80	04	以核熱攻擊全體
メキドラ	戰鬥	110	04	以核熱攻擊全體
メキドラオン	戰鬥	30	04	以強力核熱攻擊全體



## 衝擊系

使發生衝擊波，將其投射出。這也是消費低但很有威力的魔法。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ザン	戰鬥	25	01	以衝擊波攻擊敵人
ザンマ	戰鬥	47	01	以衝擊波攻擊敵人
ザンダイン	戰鬥	90	02	以強力衝擊波攻擊多數敵人
マハザン	戰鬥	22	04	以衝擊波攻擊敵全體
マハザンマ	戰鬥	40	04	以衝擊波攻擊敵全體
マハザンダイン	戰鬥	84	04	以強力衝擊波攻擊敵全體

## 重力系

這是使地球重力增加數倍，藉其重力壓碎敵人的更快魔法。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
グライ	戰鬥	27	0	以重力攻擊敵人
グライバ	戰鬥	51	01	以重力攻擊敵人
グライダイン	戰鬥	96	02	以強力重力攻擊多數敵人
マハグライ	戰鬥	24	05	以重力攻擊敵全體
マハグライバ	戰鬥	48	05	以重力攻擊敵全體
マハグライダイン	戰鬥	84	05	以強力重力攻擊敵全體

## 電擊系

放出電擊，以其衝擊攻擊敵人。追加效果是使敵人變成無法行動的SHOCK狀態。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ジオ	戰鬥	24	0	攻擊敵人，並使變成SHOCK狀態
ジオンガ	戰鬥	48	0	攻擊敵人，並使變成SHOCK狀態
ジオダイン	戰鬥	90	02	攻擊多數敵人，並使變成SHOCK狀態
マハジオ	戰鬥	21	05	攻擊敵全體，並使變成SHOCK狀態
マハジオンガ	戰鬥	39	05	攻擊敵全體，並使變成SHOCK狀態
マハジオダイン	戰鬥	82	05	攻擊敵全體，並使變成SHOCK狀態

## 咒殺系

念出詛咒的話語，以其詛咒給予敵人損害。每回合都會給予損害。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
エイハ	戰鬥	21	01	詛咒敵人，每回合給予損害
バイエイハ	戰鬥	42	02	詛咒多數敵人，每回合給予損害

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
マハエイバ	戰鬥	63	04	詛咒敵全體，每回合給予損害
ムド	戰鬥	—	01	詛咒敵人，每回合給予損害
ムドオン	戰鬥	—	03	詛咒多數敵人，每回合給予損害
マハムド	戰鬥	—	04	詛咒敵全體，每回合給予損害

## 降魔

一擊使人死亡或是使狀態異常。全部都會變成重傷的狀態。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
デスティカ	戰鬥	21	01	使敵一人死亡
ベトラマ	戰鬥	42	01	使敵一人變成STONE狀態
バララマ	戰鬥	78	01	使敵一人變成PLAYZE狀態
ボイズマ	戰鬥	20	01	使敵一人變成POISON狀態
シリリッカ	戰鬥	35	01	使敵一人變成SICK狀態
オメカウスタ	—	72	04	?

## 破魔系

利用從天而降的神聖之力的魔法。會給予最弱的是魔門很大的損害。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
コウハ	戰鬥	11	0	以神聖之力每回合給予敵人損害
バイコウハ	戰鬥	42	02	以神聖之力每回合給予多數敵人損害
マコウハ	戰鬥	63	04	以神聖之力每回合給予敵全體損害
ハンマ	戰鬥	—	01	以神聖之力每回合給予敵人損害
ハマオン	戰鬥	—	02	以神聖之力每回合給予多數敵人損害
マハンマ	戰鬥	—	04	以神聖之力每回合給予敵全體損害

## 其他魔法

表示地圖和使遊戲順利進行的魔法即屬此類。

## 超我專用

其他的魔法。只有這種魔法不是人能用，只有超我才不能使用。

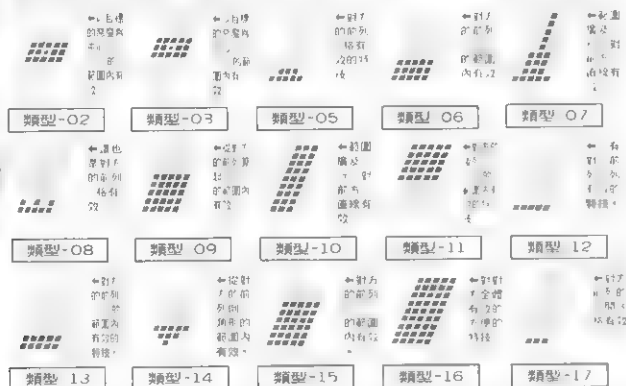
名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
アウトマ	戰鬥	—	04	驅逐敵全體，使戰鬥強制終了
リフトマ	通常	—	—	在損害區不會受到損害
アルサンガ	戰鬥	—	—	使己方已無法替換超我的一人回復

# 特技 Special Ability

此處介紹的特技不會有費 SP。雖說如此，但這只限於敵方惡魔。主人公們使用時是當作超我之力來使用，所以要呼喚出超我時必需消費必要的 SP 才行。

## F 攻擊範圍類型

特技也和魔法一樣，攻擊範圍是一定的，使用時就可以看到。



## 利用氣息的特技

氣息系 フレス系 的特技中也有引起狀態異常的特技。

名前	威力	属性	特徴
ファイヤフレス	70	炎	以炎之氣息攻擊敵敵人
アイスフレス	48	氷	以冰之氣息攻擊敵敵人 並使之變成 FROST 狀態
どくガスフレス	40	毒	以毒之氣息攻擊敵敵人 並使之變成 POISON 狀態
フォッグフレス	50	霧	以霧之氣息攻擊敵敵人 並使之變成 SICK 狀態

## 利用障壁的特技

只要作好此障壁就可吸收與壁同屬性的魔法 回復 HP

名前	威力	属性	特徴
みずのかべ	—	水	吸收水結魔法 回復 HP
ほのおのかべ	—	火	吸收火炎魔法 回復 HP
すいしょうのかべ	—	雷	將所有魔法反射回敵人身上
こうてつのかべ	—	風	這也是反擊所有的魔法來攻擊敵人

## 利用屬性的特技

與魔法一樣，特技也有不同屬性類別的特技，這些全都是用於擾敵敵人。

名前	威力	属性	特徴
しょうのあか	60	炎	以火炎屬性攻擊擾敵敵人
しゅうえんのあお	65	雷	以火炎屬性攻擊擾敵敵人
ごうのなみ	48	水	以水結屬性攻擊擾敵敵人
じゅうのなみ	50	風	以冰結屬性攻擊擾敵敵人
てんのせんぶう	45	雷	以疾風屬性攻擊擾敵敵人
ちのれっぶう	49	風	以疾風屬性攻擊擾敵敵人
じごくおろし	53	毒	以地獄屬性攻擊擾敵敵人
ごくらくおとし	57	雷	以地獄屬性攻擊擾敵敵人
どうしょうは	50	雷	以衝擊屬性攻擊擾敵敵人
せいぎきは	55	雷	以衝擊屬性攻擊擾敵敵人
さんらいげき	51	雷	以電擊屬性攻擊擾敵敵人
しゅうらいげき	56	雷	以電擊屬性攻擊擾敵敵人
ふめつのくろ	79	毒	以腐爛屬性攻擊擾敵敵人
やみのしんばん	106	雷	以陰魔屬性攻擊擾敵敵人
えいえんのしろ	78	雷	以奇跡屬性攻擊擾敵敵人
ひかりのはばき	96	雷	以奇跡屬性攻擊擾敵敵人

## 利用咬嘴的特技

直接咬對方給予大損害 魔獸會使用這種特技

名前	威力	属性	特徴
かみつぎ	10	毒	咬傷攻擊敵人
どくかみつぎ	0	毒	咬傷敵人 並使之變成 POISON 狀態
まひかみつぎ	0	毒	咬傷敵人 並使之變成 PARALYZE 狀態
ウイルスかみつぎ	20	毒	咬傷敵人 並使之變成 SICK 狀態

名稱	威力	範圍	特徵
せきかみつぎ	20	17	咬噬敵人，並使之變成 STONE 狀態

## 利用針的特技

射出大針或投擲大針，進行攻擊。  
某些針的前端沾有毒液。

名稱	威力	範圍	特徵
どくばり	10	08	以針攻擊複數敵人，並使其變成 POISON 狀態
まひばり	15	08	以針攻擊複數敵人，並使其變成 PALYZE 狀態
つくもばり	15	08	以無數的針攻擊全體
めつさつゆうせん	20	08	以必殺之針攻擊敵人

## 利用爪的特技

使用強力的爪給予對方損害。有的  
有發生效應異常的追加效果。

名稱	威力	範圍	特徵
ひっかき	15	17	抓擊攻擊敵人
どくひっかき	15	17	抓擊敵人，並使之變成 POISON 狀態
まひひっかき	20	17	抓擊敵人，並使之變成 PALYZE 狀態
ウイルスひっかき	20	17	抓擊敵人，並使之變成 SICK 狀態
せきかひっかき	20	17	抓擊敵人，並使之變成 STONE 狀態

## 利用突擊的特技

突擊對方或撞身技。若是敵方安全使用時  
技，所以攻擊力僅能造成輕微對方使用。

名稱	威力	範圍	特徵
たいあたり	50	17	突擊攻擊敵人
ボーンクラッシュ	60	17	使敵人的一骨頭碎裂
おしつぶし	70	17	壓碎敵人
かいてんげき	85	17	對敵人發動非常強力的突擊
メガトンレイド	100	17	以非常強大的力量壓碎敵人

## 鳥型忍術特有的特技

鳥型的是忍者特有的特技。或選擇  
動劍勝或以尖喙刺擊而來。

名稱	威力	範圍	特徵
くちばし	5	17	以喙攻擊敵人
はばたき	5	17	揮舞翅膀攻擊敵人
きゅうこうか	15	17	從空中俯衝攻擊敵人
スパイククロー	25	17	以爪攻擊敵人
デスクロー	30	17	以兩腳的爪攻擊敵人

## 利用拳擊的特技

這是用拳頭進行攻擊的特技。藉拳頭爆發  
強力的必殺技，攻擊對手。

名稱	威力	範圍	特徵
ティンクルパンチ	5	12	以必殺技攻擊敵人
いかりのてっけん	20	12	以 擊必殺之技攻擊敵人
からさでやわらううち	45	2	以超必殺之技攻擊敵人

## 利用踢擊的特技

用足法進行攻擊。以華麗的足技引  
起強力的必殺技。

名稱	威力	範圍	特徵
スピニング	10	13	以踢擊攻擊敵人
らいていげり	35	13	以必殺一踢之踢攻擊敵人
えいこうりからげり	50	13	以超必殺之踢攻擊敵人

## 利用武器的特技

使用單手劍和矛等，利用武器的攻擊。這也  
是華麗的技，瞬間就將對方解決了。

名稱	威力	範圍	特徵
ツインスラッシュ	60	05	以雙手劍攻擊敵人
ヒートウェイブ	85	05	以使用單手劍的一擊必殺技攻擊敵人
デスバウンド	100	05	以使用單手劍的超必殺技攻擊全體
いちもんじぎり	65	06	以雙手劍攻擊敵人
ろうかてんちゅうぎり	90	06	以使用雙手劍的一擊必殺技攻擊敵人
くよくさんだんつち	120	06	以使用雙手劍的超必殺技攻擊全體
にだんつき	040	07	以使用矛的超必殺技攻擊全體
りゅうがせんかい	70	07	以使用矛的一擊必殺技攻擊複數敵人 2 次
しゃくねつじゃが	95	07	以使用矛的超必殺技攻擊複數敵人 2 次
どとうのれんだ	80	08	以斧攻擊敵人
ごくらこうじょうは	110	08	以使用斧的 擊必殺技攻擊敵人
てんきょうちくだん	145	08	以使用斧的超必殺技攻擊敵人
あいのムチ	30	09	以鞭攻擊全體
つきもらせんげき	45	09	以使用鞭的一擊必殺技攻擊全體
うげつさいは	60	09	以使用鞭的超必殺技攻擊全體
ごうせきゅう	35	10	以投射武器的攻擊複數敵人 0~7 次
あんばそうひそう	55	10	以使用投射武器的一擊必殺技攻擊複數敵人 0~7 次
たかまれっふうだん	75	10	以使用投射武器的超必殺技攻擊複數敵人 0~7 次

# 道具 ITEM

此處介紹冒險不可缺的道具。有的道具並不清楚有何效果，若發現了那種道具就實際使用看看，親眼去確認吧！

道具一覽中完全沒有刊載價格，這是因為由於店或世界的狀態不同，價格會全然不同。所以價格請參考 25 頁起的地圖攻略真敵中出現的商店街一覽表。雖然

不會有太大的差異，但若是剛開始冒險很窮的時候，差 1 元就是很多了，所以即便只便宜一點，還是找便宜的地方去購買吧！

## 利用槍隻的特技

惡魔中也有攜帶槍的 能攻擊遠  
敵敵人是其武器所在

名稱	威力	敵數	特徵
シノクルショット	10	13	以手槍攻擊敵人
トライノショット	15	4	以機關槍攻擊敵人
ミトルショット	5	14	以機關槍攻擊遠敵敵敵 0~7 次
パウタ ショット	30	5	以散彈槍攻擊遠敵敵敵
ロンクショット	20	5	以手槍攻擊敵人 3 次

## 其他的特技

不在前述的項目中的特技 盡是一些使對方  
變化 很傳惡魔的特技

名稱	威力	敵數	特徵
スウィートラップ	50	—	從空中丟給敵一人很棒的贈禮……！？
バイバースマッシュ	30	06	攻擊敵人 每次使用耗盡攻擊 每使用一次攻擊力就會上升
ドラムロールパンチ	45	2	死之輪盤會發生事情。對遠敵敵敵有效
しちしきれんこくは	25	6	敵全體的攻击屬性改變
バイナルストライク	—	16	給予敵全體重大損害，但使用者會死亡
じばく	—	—	自爆攻擊敵全體
みちづれ	—	—	與敵個體回歸於靈
ようかいえき	15	7	每回合給予一個敵人損害
ルナトラップ	—	—	敵全體無法脫離戰鬥
ヒーロスグリベイン	—	—	以光球攻擊範圍內的敵人

## 里多品藥局 (サトミタダシ) 之歌

回復生命力靠

傷藥 (きずぐすり) 和寶玉 (ほうぎょく)

瀕死大事一掃 救同伴就靠

ちがえしのたま和返魂香 (はんごんこう)

回復石化是ディストーン

中毒真痛苦 用解毒藥 (デイスボイズン) 吧

麻痺就用デイスノライズ

治療疾病是デイスシツク

時常哼著歌的大家的好朋友

就是我們鎮上的藥店老闆



## 回復用道具

使用的話會回復 HP & SP，非常有用的道具。

名稱	有效範圍	效果
きずぐすり	戰鬥・通常	HP 回復少許
ガラガラドリンク	戰鬥・通常	HP 回復
ほうぎょく	戰鬥・通常	HP 完全回復
ませき	戰鬥・通常	HP 回復少許
マッスルドリンク	戰鬥・通常	HP 回復，而且最大値增加
ヒランヤ	戰鬥・通常	HP 和 SP 回復
チューインソウル	戰鬥・通常	SP 回復
ゴッドボイス	戰鬥	每回合 HP 回復
ソーマ	戰鬥・通常	HP、SP、暫時的状态異常完全回復
あまのかね	戰鬥・通常	回復所有的狀態

## 狀態回復用道具

戰鬥中回復混亂的狀態異常的道具。

名稱	有效範圍	效果
ちがえしのたま	戰鬥	使崩死的同伴回復
はんごんこう	戰鬥	使崩死的同伴回復，HP 也完全回復
ディストーン	戰鬥	使 STONE 狀態回復
ディスパライズ	戰鬥	使 PALYZE 狀態回復
ディスポイズン	戰鬥・通常	使 POISON 狀態回復
ディスシク	戰鬥・通常	使 SICK 狀態回復
つつるどろっ	戰鬥	使己方一人暫時狀態回復
かめかめキャンディ	戰鬥	使己方全體的暫時狀態回復一階段

## 攻撃補助道具

這種道具建議在進入攻擊前使用。

名稱	有效範圍	效果
マジカルカード	戰鬥	反射魔法攻擊。對己方全體有效
フィシカルカード	戰鬥	反射物理攻擊。對己方全體有效
ふうまのすず	戰鬥	驅逐遭遇的惡魔
ミリオネアボム	戰鬥	使敵全體的 HP 變為 1
あくまのいえ	戰鬥	將敵全體吸入
あくまのすむいえ	戰鬥	敵全體逃出

## 有關參數的道具

只要使用就可以上升一種參數。

名稱	有效範圍	效果
STR インセン	通常	力的參數上升
VIT インセン	通常	體力的參數上升
TEC インセン	通常	技的參數上升
AGL インセン	通常	速度的參數上升
LUK インセン	通常	運的參數上升
HP インセン	通常	HP 的最大值上升
SP インセン	通常	SP 的最大值上升

## 其他的道具

不適合歸入前述項目的、賭場用卡片等的道具。

名稱	有效範圍	效果
コアシールド	通常	回避損害區的損害
メタルカード	通常	在賭場玩 CODE BREAKER 所需的東西

# 魔法石 Item

此處開始介紹與一般道具不同、內涵力量被稱為魔法石的道具。有很多都被封入了一般道具所沒有的強力攻擊魔法。

## 回復用魔法石

可以回復 HP 和 SP 的道具。

名稱	有效範圍	效果
みかづきのせきばん	戰鬥	使己方一人的 HP 完全回復
まんげつのせきばん	戰鬥	使己方全體的 HP 完全回復

## 狀態回復用魔法石

使狀態異常回復的道具，意外地非常重要。

名稱	有效範圍	效果
ボムディストーン	戰鬥	己方一人的 PALYZE 狀態回復
パラディストーン	戰鬥	己方一人の PALYZE 狀態回復
ベトラディストーン	戰鬥	己方一人の STONE 狀態回復
シシリディストーン	戰鬥	己方一人の SICK 狀態回復
まんげつのせきばん	戰鬥	使滿死的同伴回復

## 攻擊補助魔法石

沒有什麼攻擊魔法時使用的話，是很方便的道具。

名稱	有效範圍	效果
こくじょうのせきばん	戰鬥	使敵宿體死亡
ベトラマストーン	戰鬥	己方一人の STONE 狀態回復

## 攻擊用魔法石

這些魔法石，只是使用就可以得到與攻擊魔法大致相同的效果。

名稱	有效範圍	效果
アキダイストーン	戰鬥	以火炎攻擊敵敵人
マハラギストーン	戰鬥	以火炎攻擊敵全體
マハラギオンストーン	戰鬥	以火炎攻擊敵全體
えんまのせきばん	戰鬥	以強力火炎攻擊敵全體
ブフダイストーン	戰鬥	以冰結攻擊敵敵人 使變成 FREEZE 狀態
マハフストーン	戰鬥	以冰結攻擊敵全體 使變成 FREEZE 狀態
マハブフストーン	戰鬥	以冰結攻擊敵全體 使變成 FREEZE 狀態
とうまのせきばん	戰鬥	以冰結攻擊敵全體 使變成 FREEZE 狀態
ガルダイストーン	戰鬥	以真空波攻擊敵敵人
マハガルストーン	戰鬥	以真空波攻擊敵全體
マハガルーストーン	戰鬥	以真空波攻擊敵全體
ふうまのせきばん	戰鬥	以強力真空波攻擊敵全體
マグダイストーン	戰鬥	以地震波攻擊敵敵人
マハマグナストーン	戰鬥	以地震波攻擊敵全體
マハマグナストーン	戰鬥	以地震波攻擊敵全體
しんまのせきばん	戰鬥	以強力地震波攻擊敵全體
フレイダイストーン	戰鬥	以核熱攻擊敵敵人
メグドストーン	戰鬥	以核熱攻擊敵全體

# 武器 Wepon

在此介紹人物可裝備的劍等武器和槍。各種武器已設定好由特定的人物使用，應不致於搞不清楚什麼可以裝備什麼不可以裝備才對。

每一種武器各有專人使用，冒險前可取得的武器雖然全體皆可裝備，但除此之外，所有的武器已設定好可裝備的人物了。因此不同的人物就會有不同的攻擊範圍，如只能攻擊前列的武器或只能攻擊後列的武器，記住各人物可裝備的武器再編排隊形 (FORM) 吧！

## 裝備人物一覽

全員・全體人員皆可裝備  
主・主人公  
麻・園村麻希  
英・桐島英理子 (エリー)  
南・南條圭 (なんじょうくん)  
綾・綾瀬優香 (アヤセ)  
ゆー・一葉 (ゆきのさん)  
上・上杉秀彥 (ブラウン)  
裕・裕業正男 (マーク)

メイトノスト	ノ	戰鬥	以核熱攻擊敵全體
しゃくねつのせきばん		戰鬥	以強力核熱攻擊敵全體
サントインスト	ン	戰鬥	以衝擊波攻擊敵一人
マハザンスト	ン	戰鬥	以衝擊波攻擊敵全體
マハザンマスト	ノ	戰鬥	以衝擊波攻擊敵全體
れっばのせきばん		戰鬥	以強力衝擊波攻擊敵全體
グラダインストーン		戰鬥	以重力攻擊敵一人
マハグライスト	ノ	戰鬥	以重力攻擊敵全體
マハグライバストーン		戰鬥	以重力攻擊敵全體
そうへきのせきばん		戰鬥	以強力重力攻擊敵全體
ゾオタインストーン		戰鬥	以電擊攻擊敵一人，使變成 SHOCK 狀態
マハジオストーン		戰鬥	以電擊攻擊敵全體，使變成 SHOCK 狀態
マハジオンカスト	ノ	戰鬥	以電擊攻擊敵全體，使變成 SHOCK 狀態
せんこうのせきばん		戰鬥	以電擊攻擊敵全體，使變成 SHOCK 狀態
えいはのせきばん		戰鬥	以詛咒之力每回合攻擊敵全體
ぐしのせきばん		戰鬥	以詛咒之力每回合攻擊敵全體
こうばのせきばん		戰鬥	以神聖之力每回合攻擊敵全體
マハンマストーン		戰鬥	以神聖之力每回合攻擊敵全體

## 單手劍

除了メス之外，其他全是主人公與桐島英理子的武器，只能攻擊一名敵人是它的缺點所在。

## 攻擊範圍

劍型 - 05

敵人的 7 格的範圍內有效

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
メス	全員	10	攻擊一名敵人 1 次，最普通的武器
レイピア	主・英	25	攻擊一名敵人 1 次
アセイミナイフ	主・英	18	可攻擊一名敵人 2 次
メイルブレイカー	主・英	42	攻擊力雖高，但只能攻擊一名敵人 1 次
ルナブレード	主・英	6	攻擊力雖低，但可攻擊全體敵人
ふうまのわきざし	主・英	40	攻擊一名敵人 2 次，追加效果可讓敵人陷入 BND 狀態
クリスナーガ	主・英	52	同樣也是可攻擊一名敵人 2 次
ブルバタガー	主・英	110	雖然可攻擊一名敵人 1 次，但追加效果可讓敵人陷入 O.D.S. 狀態
せきじゃのつるぎ	主・英	62	同樣也是可攻擊一名敵人 2 次
フツノミタマ	主・英	38	攻擊一名敵人 4 次，追加效果可讓敵人陷入 PANC 狀態
くさなぎのけん			—
ジュビーゲルブレード			

# 雙手劍

除了モップ之外，其他只有  
南條生(なんじょうくん)  
能夠裝備。可攻擊複數的敵  
人。

攻擊  
範圍

類型-06

敵人前列 5 的  
範圍內有效

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
モップ	全員	8	可攻擊複數敵人 2 次
バックソード	南	20	攻擊複數敵人 1~3 次
ブラズマソード	南	4	1 擊複數敵人 4 次 並使陷入 SLOW 狀態
ソニックブレード	南	7	可攻擊複數敵人 3~5 次
ソルブレード	南	42	可攻擊範圍內全體敵人
クラウドナス	南	33	攻擊複數敵人 2~4 次
アンスウェラー	南	40	可攻擊複數敵人 3 次
ようとうニヒル	南	35	可攻擊複數敵人 4 次
けんうんまる	南	42	1 擊複數敵人 3 次 並使陷入 SLOW 狀態
こうりゅうまる	南	47	攻擊複數敵人 3~5 次 並使陷入 BIND 狀態
ブリュナク	—	—	—
あめのむらくも	—	—	—

# 槍

槍是上杉秀吉(ブラウン)  
的專用武器。可攻擊複數的  
敵人 1~7 次。

攻擊  
範圍

類型-07

敵方 1 列~遠距離  
範圍內有效。

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
アパッチランス	上	10	攻擊複數敵人 1~3 次
コルセック	上	13	攻擊複數敵人 1~3 次
フォシャル	上	7	攻擊複數敵人 5 次
マルトギール	上	15	攻擊複數敵人 2~4 次
ズフタランス	上	14	攻擊複數敵人 3~5 次 並使陷入 SLEEP 狀態
けんこんせき	上	9	可攻擊複數敵人 7 次，但攻擊力極低
ロンギヌス	上	36	攻擊複數敵人 1~3 次
ほうてんがげき	上	22	攻擊複數敵人 4 次
ゲイボルグ	上	25	1 擊複數敵人 3 次 並使陷入 SLOW 狀態
こうまじょう	上	60	攻擊複數敵人 1~3 次，並使陷入 UNLOCK 狀態
ひそうふたかげ	—	—	—
あめのぬぼこ	—	—	—

# 斧

斧是稻葉正男(マーク)的  
專用武器。攻擊範圍狹小，  
只針對單體敵人攻擊一次。

攻擊  
範圍

類型-08

敵方前列 7 格內  
有效

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
ツーハンアックス	稲	23	攻擊敵個體一次
ギロチンアックス	稲	36	攻擊敵個體一次
ゴードンダック	稲	49	攻擊敵個體一次
ヘッドバッシャー	稲	62	攻擊敵個體一次
らいがのオノ	稲	78	攻擊敵個體一次
バルディッシュ	稲	92	攻擊敵個體一次
ほうとうふ	稲	08	攻擊敵個體一次
レイドッグ	稲	125	攻擊敵個體一次 並使其陷於 POISON 狀態
かぶつちきょうこ	稲	143	攻擊敵個體一次 並使其陷於 PA、ZE 狀態
ごうまだいせつだん	稲	67	攻擊敵個體一次 並使其陷於 TONIC 狀態
くびかりスプーン	—	—	—
ごくふてんのう	—	—	—

# 鞭

鞭是只有銀狼使者(アヤ  
セ)能夠裝備的武器。可攻  
擊敵全體。

攻擊  
範圍

類型-09

敵方前列 5、5 的  
範圍內有效

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
しんたいそうロープ	綾	4	可攻擊範圍內全體敵人
さそりムチ	綾	6	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 POISON 狀態
ぐれんのムチ	綾	8	可攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 PANIC 狀態
ストライクテイル	綾	1	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 SLOW 狀態
クインビュート	綾	14	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 CHARM 狀態
ブリザーストーム	綾	18	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 FREEZE 狀態
キンモウキュビノムチ	綾	21	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 CLOSE 狀態
へいじのとりのなわ	綾	23	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 UNLOCK 狀態
しせんちゅう	綾	26	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 PALYZE 狀態
グレイプニル	綾	30	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 BIND 狀態
シルバーメデューサ	—	—	—
ジングルビュート	—	—	—



## 投具

賽(ゆきのさん)専用武器、投擲攻撃物。可攻擊複數敵人。



類型-10

前方1列の寬幅連續の範囲内有效。

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
かみそつる	ゆ	5	可攻擊範圍內全體敵人
シャトウ トル	ゆ	9	可對敵複數進行2~4次攻擊
まじょうせん	ゆ	8	可對敵複數進行4~6次攻擊 並使陷入 SLEEP 狀態
チャクラム	ゆ	12	可攻擊範圍內全體敵人
スパイクソマイ	ゆ	14	可攻擊範圍內全體敵人
ツインバード	ゆ	17	可攻擊範圍內全體敵人
おにぐるま	ゆ	36	可對敵複數進行1~3次攻擊
エンケラ	ゆ	20	可對敵複數進行3~5次攻擊
ごかしんえんせん	ゆ	24	可攻擊範圍內全體敵人
ジャスティスコイン	ゆ	27	攻擊範圍內全體敵人 並使陷入 HAPPY 狀態
せんこうりんた	-	-	-
インフィニティ	-	-	-

## 弓箭

弓箭是麻希專用的武器。可進行複數攻擊，或困難攻擊。



類型-11

對手後列5×5的範圍內有效

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
アーチェリー	麻	1	對敵複數進行2次攻擊
デルタストーム	麻	2	對敵複數進行3次攻擊
こくてききゅう	麻	18	對敵複數進行1~3次攻擊 並使陷入 BND 狀態
ガンフィッシュ	麻	8	可對敵複數進行4~6次攻擊
スターゲイザー	麻	47	攻擊敵個體
ヘキサドライブ	麻	13	攻擊範圍內的全體敵人，並使陷入 CLOSE 狀態
げんじゅう	麻	16	對敵複數進行0~7次攻擊
パバゲーノ	麻	25	對敵複數進行2~4次攻擊，並使陷入 CHARM 狀態
かぎりひまる	麻	86	攻擊敵個體
ハディングのゆみ	麻	26	攻擊敵全體
デスクロス	-	-	-
ホーリーコメット	-	-	-

## 拳

這是唯一一項8位主人公中無人能夠裝備的武器。



類型-12

對敵最前面1列的範圍內有效

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
ボクシンググラブ	?	30	攻擊敵全體
フリスカーブラス	?	42	對敵個體進行1次攻擊
アイアンクロー	?	50	對敵個體進行2次攻擊
メガトングラブ	?	58	對敵個體進行1次攻擊
エレキンクラブ	?	33	攻擊敵個體2次 並使陷入 SHOCK 狀態
アダマンチウムクロー	?	40	可攻擊敵全體 並使陷入 PANIC 狀態
バгнаウ	?	48	對敵複數進行1~3次攻擊
ダマスカスハンド	?	12	對敵個體進行1次攻擊
やみなでのでぶくろ	?	65	對敵複數進行2次攻擊，並使陷入 BND 狀態
ナックルバロン	?	81	對敵個體進行2次攻擊
ゆうまあんこくしょう	-	-	-
じんさばくねつしょう	-	-	-

## 手槍

麻希和綾賴保管(アヤセ)可裝備的輕型手槍。只敵攻擊敵個體1次。



類型-13

對敵前列1列的範圍內有效

名稱	裝備人物	攻撃力	特徴
トカレフ	麻・綾	10	對敵個體進行1次攻擊
グロック 26	麻・綾	22	對敵個體進行1次攻擊
リゾルバー M380	麻・綾	31	對敵個體進行1次攻擊
HK VP70Z	麻・綾	40	對敵個體進行1次攻擊
グレイゴースト	麻・綾	18	對敵個體進行3次攻擊
ストライクガン	麻・綾	32	對敵個體進行1~3次攻擊
デザートイーグル	麻・綾	78	對敵個體進行1次攻擊
ダラッシュ	麻・綾	85	對敵個體進行1次攻擊
サンダー	麻・綾	33	對敵個體進行1次攻擊
パイレーツスカル	麻・綾	109	對敵個體進行1次攻擊
しにがみコルト	-	-	-
ピースメーカー	-	-	-

## 機関槍

主人公與上杉彦彦（ブラウン）可裝備的槍。可攻擊多數敵人。

攻擊範圍

類型-14

對敵軍對策表 5-6  
的範圍內有效

名稱	裝備人物	威力	特徴
スコピオン	主上	11	對敵複數進行1~3次攻擊
イングラム	主上	4	對敵複數進行1~3次攻擊
ステアーTMP	主上	1	對敵複數進行2~4次攻擊
HK MP 5K	主上	2	對敵複數進行2~4次攻擊
ひえんれんぱっほう	主上	5	對敵複數進行0~7次攻擊
ファントムキラー	主上	-	對敵複數進行6次攻擊
M134 バルカン	主上	9	對敵複數進行0~7次攻擊
アヴェンジャー	主上	-	對敵複數進行7次攻擊
げっそうてんほう	主上	-	對敵複數進行4~6次攻擊
クレイジーチェーン	主上	7	對敵複數進行3~5次攻擊
ヘルレイン	-	-	-
このえらいじんぼう	-	-	-

## 散弾槍

稲葉正男（マーク）和佐々木（ささき）可裝備的武器。可攻擊敵全體。

攻擊範圍

類型-15

對敵軍對策表 5-6  
的範圍內有效

名稱	裝備人物	威力	特徴
ランダムカスタム	稲・ゆ	5	攻擊敵全體
モスバーグ M500	稲・ゆ	5	攻擊敵全體
SPAS12	稲・ゆ	-	攻擊敵全體
フランキ PA-3	稲・ゆ	25	攻擊敵全體
SPAS15	稲・ゆ	32	攻擊敵全體
MADMAX	稲・ゆ	39	攻擊敵全體
きらいほう	稲・ゆ	45	攻擊敵全體
スレイブハンター	稲・ゆ	56	攻擊敵全體
じゃこうふういんほう	稲・ゆ	58	攻擊敵全體
パイバスター	稲・ゆ	82	攻擊敵全體
こっぴみじんほう	-	-	-
メギドファイア	-	-	-

## 來福槍

南條聖（なんじょうくん）和桐島英理子（ていり）可裝備。攻擊範圍比機關槍廣。

攻擊範圍

類型-16

對敵全體有效的武器

名稱	裝備人物	威力	特徴
M16A2	南・英	9	對敵複數進行1~4次攻擊
AK47	南・英	12	對敵複數進行2~4次攻擊
SG-SG550	南・英	10	對敵複數進行4~6次攻擊
ハイドロジェット	南・英	13	對敵複數進行3~5次攻擊
ステアー AUG / A1	南・英	12	對敵複數進行4~6次攻擊
FA-MAS カービン	南・英	14	對敵複數進行4~6次攻擊
HK G11	南・英	18	攻擊敵全體
ゲバード M2	南・英	32	對敵複數進行2~4次攻擊
M41A パルスガン	南・英	37	對敵複數進行2~4次攻擊
マーズ 133	南・英	60	對敵個數進行3次攻擊
ツインタワー	-	-	-
ヘブンズゲイト	-	-	-

## 子彈

若無子彈，裝備任何槍都無法射擊。

名稱	裝備人物	威力	特徴
9ミリパラベラム	全員	5	普通子彈，無追加效果
ショットシェル	全員	10	普通子彈，無追加效果
サーベントファンゲ	全員	14	具有 POISON 的追加效果
せんこうだん	全員	17	具有 BIND 的追加效果
ますいだん	全員	23	具有 SLEEP 的追加效果
メイジキラー	全員	30	具有 CLOSE 的追加效果
サークルバレット	全員	37	具有 BIND 的追加效果
キュービット	全員	37	具有 CHARM 的追加效果
はくぎんのたま	全員	45	普通子彈，無追加效果
くろがねのたま	全員	49	普通子彈，無追加效果
デッドエンド	-	-	-
エンジェルウィスパー	-	-	-

# 防具 ARMOR

本篇介紹保命的重要道具—防具。利用防具保護身體雖是理所當然之事，但請別忘了，要是不降魔更好的「超我」，魔法防禦力就無法獲得更大的提升。

防具雖沒有特定裝備人物方面的限制，卻也分為全體可裝備者、女性專用者、男性專用者等二種。女性無法裝備笨重的東西，但防禦力高的大部分都是女性專用者。

## 裝備人物一覽

全員 → 任何人都可裝備  
 男性專用—主人公、商標主（なんじょうくん）、上杉秀彦（ブラウン）、稻葉正男（マーク）可裝備的防具  
 女性專用—麻希、柳島英理子（エリー）、綾瀬優香（アヤセ）、蘇（ゆきのさん）可裝備的防具

## 頭

●保護頭部的防具。防禦力基本高，但裝備上不會吃虧。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
QQ メット	全員	4	最初取得 防禦力弱的頭盔
ヘッドギア	全員	5	比 QQ メットの回避力高
シャドウマスク	男性専用	8	防禦力高，男性專用
フィークラウン	女性専用	10	力量與運氣會上升。女性專用
アイアンバンペン	全員	9	防禦力與運氣會上升。回避率很高
かぜよみのかぶと	女性専用	20	防禦力非常高。速度和運氣會上升
バレードヘルム	全員	15	防禦力、回避率皆高，且全員均可裝備
あかつきのかぶと	女性専用	18	防禦力與運氣會上升
エーグルのかぶと	男性専用	30	回避率雖低，但防禦力卻很高，運氣會上升
スザクのかぶと	全員	29	所有參數都會上升
ヤクトヘルム	男性専用	32	力量以外的參數都會上升
シュツルムヘルム	女性専用	35	力量以外的參數都會上升

## 魔法 防禦力 特徵

ウィッチズハット	—	—	—
ドラゴンヘルム	—	—	—
シーザーヘルム	—	—	—
シュビーゲルマスク	—	—	—

## 身體

●保護身體，最重要的防具。最好最先購買。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
がくせいふく	全員	8	主人公們是學生，所以穿著它們
スペクトラベスト	全員	9	比がくせいふく稍強
ステルススーツ	男性専用	15	防禦力的參數會上升
セブズコート	女性専用	20	力量與防禦力會上升
TAC-V2	全員	25	防禦力的參數會上升
こんじきのよろい	女性専用	30	所有參數都會上升
バレードアーマー	全員	30	防禦力的參數會上升
あかつきのよろい	女性専用	33	防禦力與運氣參數會上升
メギンギョルズ	男性専用	60	回避率比其他防具低
ゲンブのよろい	全員	50	所有參數都會上升
ヤクトアーマー	男性専用	62	與ヤクトヘルム成套的鎧甲
シュツルムアーマー	女性専用	65	力量以外的參數都會上升
ビッグバードスーツ	—	—	—
エンジェルウイング	—	—	—
シーザーアーマー	—	—	—
シュビーゲルメイル	—	—	—

## 手

守護手腕和手背的防具。如果錢夠多，不妨購買。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
アームガード	全員	2	效果不大。
チタニウムガード	全員	3	比アームガード強
ダークガード	男性専用	4	提升技的參數
プラチナクイーン	女性専用	5	提升力與技

# 其它道具 THE OTHER

在此介紹之前的道具資料中沒有記載，也不知道功能的道具。果真取得這裡介紹的道具時，就利用道具指令調查吧！應該就能明白其用途了（多為封神具）。

## 用途不明的道具

下面的一覽表只記載了名稱，究竟這些道具會帶來何種效果只有等實際取得之後再調查了。說到該如何調查嘛，只要使用道具的時候，將游標對準道具就行了。會有簡要的說明顯示出來，所以一來很容易就能了解某種道具是什麼用途了（這些應該都是用來合體的封神具）。

道具名	属性	数値	効果
ジャミングガード	全員	8	力量以外の数値會提升
はまがりのこて	女性専用	10	力量、防禦力、技會提升
パレードガード	全員	13	技の数値會大幅提升
あかつきのこて	女性専用	18	技與速度會提升
らいめいのこて	男性専用	25	技の数値會提升
セイリウのこて	全員	28	所有数値都會提升
ヤクトガード	男性専用	29	力量以外の数値會提升
シュツルムガード	女性専用	30	力量以外の数値會提升
ししおうのこて	—	—	—
きめんのこて	—	—	—
シーサーガード	—	—	—
シュビーゲルツールド	—	—	—

## 足部

●保護膝盖對腳趾的部分。與速度有關。

道具名	裝備人物	数値	特徴
かわぐつ	全員	1	全員一開始就穿著此靴
トウシューズ	全員	1	回避率比かわぐつ稍高
ブラックシューズ	男性専用	3	速度的数値會提升
ルージュノワール	女性専用	5	力量與速度會提升
ハイパーフォックス	全員	10	速度的数値會大幅提升
すずなりのぐそく	女性専用	11	防禦力與速度會提升
パレードブーツ	全員	12	速度會提升很多
あかつきのぐそく	女性専用	19	技與速度會提升
ヴィーザルのくつ	男性専用	20	速度會提升很多
ビャッコのぐそく	全員	25	所有数値都會提升
ヤクトレッグ	男性専用	30	力量以外の数値會提升
シュツルムレッグ	女性専用	33	力量以外の数値會提升
スライムシューズ	—	—	—
ゆうれいのげた	—	—	—
シーザ レッグ	—	—	—
シュビーゲルバイン	—	—	—

アウターラ	アヴニール	あけのみょうじょう
いきょうのぐざう	いちにちいぜん	ヴィクトリアルーン
えんまちょう	オリフのくひかさり	かみなりおこし
カルカッタみやげ	かるらぞう	しかのはくせい
クリムソントラペット	くろいガータペルト	こくはつしゃのにつき
さばきのけいやくしょ	ジャストドウィット	すいてんぐのおふだ
ドラゴンスケイル	とらのはらまき	ドナドナのかい
ニブルのけっしょう	バッファローブーツ	バビロンのひつぎ
パッセ	フィオルライニージ	フレイムショール
ブラックトラペット	ブルートラペット	ブレザン
ぶしゅうのこま	ぶていのせんとう	ベッコウぶちのめがね
ホワイトトラペット	マキシテンベスト	まさむねのがんたい
みそぎのすいせい	むぼうのかめん	レイヴァンフェザー
ロゼッタのひせき		



# 寶石

寶石主要使用在與惡魔的交涉上。只要交出寶石，惡魔對主人公等人的印象會有一百八十度的改變喔！寶石無法在店裡買到，只能由惡魔手中取得，因此交涉中要使用寶石時，請考慮清楚再使用。否則萬一需要時手中卻沒有，的話……就傷腦筋了。因為是貴重物品，要珍惜使用。

	寶石本身的特徵
アレキサンドライト	陽光下呈綠色，燭光下呈紅色
ダイヤモンド	具有世界第一的硬度，還有無色透明的強大光澤
サファイア	一般是紅色的光澤，也有藍色、紫色或黃色
エメラルド	幾乎所有的エメラルド皆含有異物
ルビー	與エメラルド相同的成份，紅色的叫ルビー
パール	珠母貝裡的異物變成核，被真珠質的膜覆蓋而成
タンザナイト	藍色透明的石頭。別名ブルーゾイサイト
オパール	擁有這類寶石會帶來不幸……有這種迷信
アメジスト	日本名紫水晶，希臘語則有不醉的涵意
ガーネット	古代亞洲的部族間戰爭時用來做彈丸的
アクアマリン	呈現晶瑩剔透的水藍色
トパーズ	據說具有靈利酒與ベルベットの外觀
ムーンストーン	據說這種石頭中宿有月神
マラカイト	有綠色的條紋，日本名也稱做孔雀石
オニキス	黑色不透明的ブラックオニキス非常有名
ターコイズ	呈灰黃色或碧綠色的美麗寶石

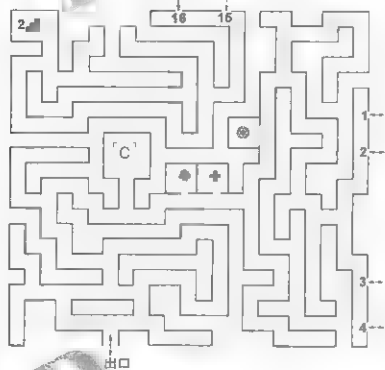
## 阿韋迪界地圖解說



阿草迪界

MAP

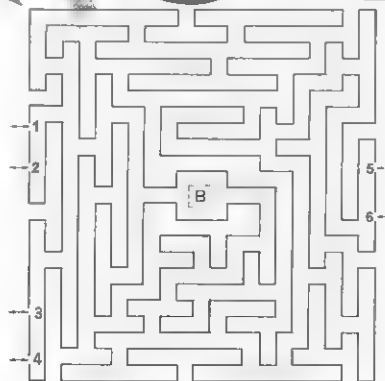
1



阿草迪界

MAP

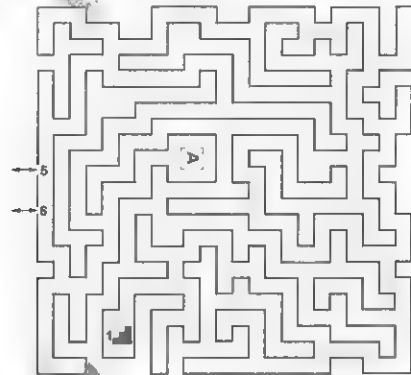
2



阿草迪界

MAP

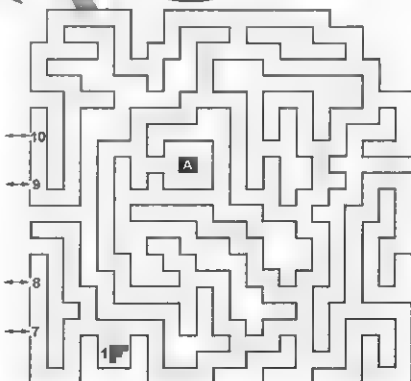
3



阿草迪界

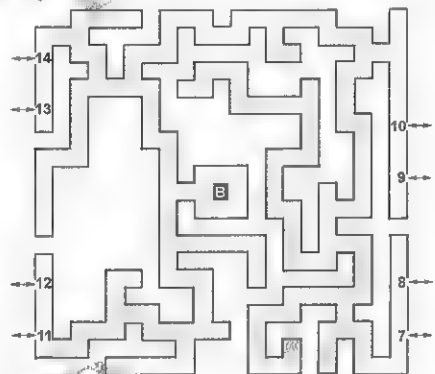
MAP

4



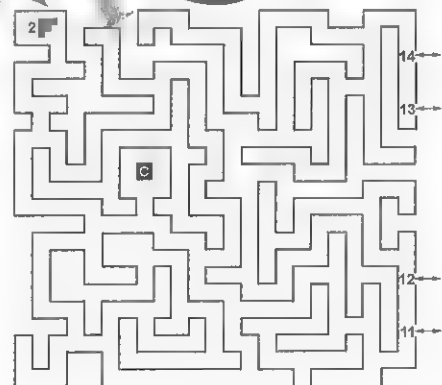
# MAZES

## 5



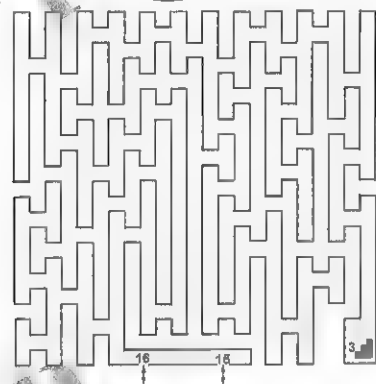
# MAZES

## 6



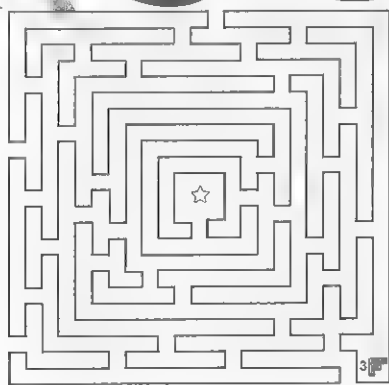
# MAZES

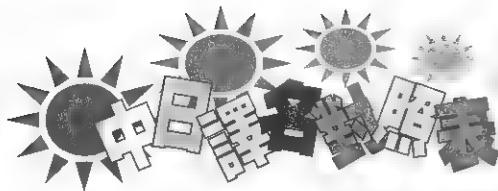
## 7



# MAZES

## 8





## 人名

光子	(あき)
惡魔君	(惡魔くん)
銀洲優香	(アヤセ)
伊格	(イゴール)
桐島英理子	(エリー)
正君	(ただしくん)
玉緒	(たまきちゃん)
肥仔	(トロ)
南條圭	(なんじょうくん)
後宮女王	(ハーレムクイーン)
溝莉穂	(ハリティー)
上杉秀彦	(ブラウン)
妹子	(まい)
稻葉正男	(マーク)
嵐	(ゆきのさん)
金田克江	(金田カツエ)
黒色女子	(黒い女の子)

## 地名

榆槐樹	(アガスティアの木)
靈神石洞	(アラヤの岩戸)
靈神神社	(アラヤ神社)

私人診所	(エスミクリニック)
點心之雲	(お菓子の雲)
遊摩宮殿	(カーマ宮殿)
賭場	(カジノ)
便利商店	(コンビニ)
星三田薬局	(サトミタ薬局)
陽光街	(サンモール)
歡樂街	(ジョイ通り)
塞貝克大樓	(セベクビル)
終點站	(タミナル)
德瓦・瑜加堂	(デウァ ユガ)
護理站	(ナステーション)
迷幻森林	(迷いの森)
酒吧	(バー)
速食店	(ファーストフード)
黑市	(ブラックマーケット)
神力之城	(マナの城)
ROSA・CANDIDA	(ロッサ・カンディダ)
拘留所	(留置場)
聖紹學園	(聖エルミン學園)
廢工廠	(廢工場)
御影綜合醫院	(御影綜合病院)
點心店	(駄菓子屋)
幽靈宅邸	(幽霊屋敷)

## 其他

CODE BREAKER	(コードブレイカー)
水果盤	(スロットマシン)
塞貝克	(セベク)
雲人	(ゼリマン)
空間扭曲裝置	(デヴァ・システム)
21點	(ブラックジャック)
超我	(ペルソナ)
超我僕	(ペルソナポイント)
超我使	(ペルソナ使い)
合體陣	(ペルベントルム)
撲克牌	(ポーカー)
兌換處	(兩替所)
贈品交換處	(景品交換所)
憤怒	(ANGER)
裝備	(EQUIP)
害怕	(FEAR)
感興趣	(INTEREST)
喜悅	(JOY)
最佳裝備	(MAX)
卸除	(REMOVE)
挑選(排序)	(SORT)

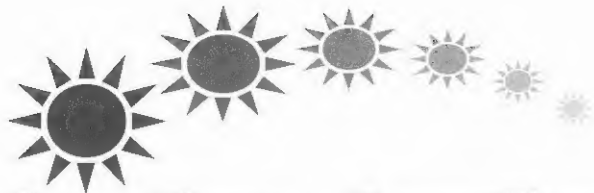
## 指令畫面指令

變更	(CHANGE)
設定	(CONFIG)
刪除	(DELETE)
手動	(MANUAL)
狀態	(STATUS)

## 交渉指令

哄騙	(あやす)
欺負	(いしめる)
奉承	(おたてる)
毀謗	(けなす)
說教	(さとす)
借口開河	(でまかせ)
泡妞	(ナンパ)
吹牛	(ホラを吹く)
大鳴一聲	(一喝する)
斥責	(叱る)
閒話家常	(世間話)
挖苦	(皮肉を言う)
凝視	(見つめる)
假裝害怕	(怯えるフリ)
利誘	(物でつる)
哀求	(泣き落とす)
搞笑	(笑わせる)





威脅	〈脅す〉
恐怖故事	〈恐い話〉
無視	〈無視する〉
唱歌	〈歌う〉
挑撥	〈挑撥する〉
説服	〈説得する〉
演説	〈演説する〉
跳舞	〈踊る〉
誘惑	〈誘惑する〉
拜託	〈頼む〉
勧誘	〈勧誘する〉
嘲叱	〈驚かす〉

## 作戦・戦闘指令

一般自動戦闘	〈ノーマルオート〉
超我自動戦闘	〈パーソナルオート〉
自由	〈フリー〉
反覆自動戦闘	〈リプレオート〉
分析	(ANALYZE)( アナライズ )
自動戦闘	(AUTO)( オート )
不良	(BAD)
交渉	(CONTACT)
防禦	(DEFEND)
逃遁	(ESCAPE)
戦闘	(FIGHT)

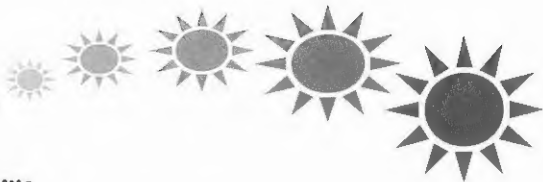
陰形	(FORM)
槍	(GUN)( じゅう )
道具	(ITEM)
變更超我	(PRS-CHG)
劍	(SWORD)( けん )

## 惡魔的個性

聰明	〈賢い〉
愚笨	〈愚か〉
開朗	〈陽氣〉
陰沉	〈陰氣〉
好強	〈強氣〉
懦弱	〈弱氣〉
性急	〈短氣〉
高傲	〈高慢〉

## 状態

重度不良状態	(重バッドステータス)
一時不良状態	(一時バッドステータス)
良好状態	(グッドステータス)
狂暴	(BERSEK)
捆綁	(BIND)
失明	(BLIND)
魅惑	(CHARM)
封閉	(CLOSE)
反撃	(COUNTER)
瀕死	(DYING)
凍結	(FREEZE)
罪惡感	(GUILT)
快樂	(HAPPY)
瘋狂	(MAD)
混亂	(PANIC)
麻痺	(PALYZE)
中毒	(POISON)
傀儡	(PUPPET)
電撃	(SHOCK)
生病	(SICK)
石化	(STONE)
昏睡	(SLEEP)
恐怖	(TERROR)
倒霉	(UNLUCK)
狼人	(WOLF)



# HOW TO PLAY

## 電話攻略諮詢服務

打您看到這段文字開始，疾風之狼對您的服務，又將邁入另一個里程碑。

當您狠下心，花錢買了一本攻略本，最原始的希望無非是能脫離在玩遊戲（尤其是RPG）時“卡”住的痛苦。但任何一家出版社，都不敢保證一定能滿足您這最基本的需求。為什麼？在此列舉各出版社之問題如下：

- ①排版錯誤。
- ②打字錯誤。
- ③語焉不詳（寫攻略的人都不知道自己在說些什麼）。
- ④翻譯錯誤（譯者不一定懂遊戲）。
- ⑤攻略者能力不足。
- ⑥玩家自身問題（看不懂、看漏了）。

由於以上各種狀況，所以沒有人保證買了攻略一定能破卡。但疾風之狼在努力，努力讓您買書的投資不至於白廢。所以，即日起疾風之狼增設“攻略電話諮詢”服務。看不懂沒關係，請用問的。



### 諮詢方式

- ①請準備好您所詢問的遊戲的攻略書（當然是疾風之狼的書）。
- ②請在諮詢開放時間內，撥下列電話號碼：04-2207034。
- ③在電話接通後請指明要找“攻略諮詢人員”。
- ④接著我們會請您打開您手頭上攻略本的第某頁（並不固定），確認您是本公司的愛用者。
- ⑤開始諮詢。

### 注意事項

- ①一定要有本公司出版，您想要詢問的遊戲的攻略本。如此才方便回答您的問題（其實有很多問題是書上已經有寫，只是讀者忽略了）。
- ②為求公平起見，每個人諮詢時間以3分鐘為限，時間到會自動切斷通訊，請事先想好所要問的問題（先寫在紙上會是個好方法）。

●請於來函註明姓名、區域號碼及回傳電話，以利作業

★★若您有傳真來本公司詢問，未答覆原因如下：

1. 沒有寫上您的電話
2. 電話前面沒有區域號碼
3. 沒有寫上您的大名
4. 沒有註明是哪個遊戲的問題
5. 回傳處不肯接受傳真
6. 於國定假日或下班時間傳來……此電話24小時開放，但諮詢人員是上班時間才能回答問題哦！

開放電話諮詢，是本社對您用心的回饋，但電話若打不進來請多試幾次，千萬別誤以為我們故意不接電話，那罪過可就大了。若真的屢打不進，您還可以利用本公司24小時開放的傳真電話(04)2201677，將您的問題寫好，傳真給我們，我們一定儘快、盡力為您服務。

遊戲的親切夥伴  
專業的疾風之狼

FAX : 04-2201677  
TEL : 04-2207034



# 女神異聞錄

超・完・全・攻・略

發行人：汪水樹

發行所：佳連出版有限公司

地址：台中市復興路四段 219 號 5F

印刷所：金玉堂彩色印刷股份有限公司

底片輸出：可信資訊科技有限公司（畢昇）

版次：1996 年 10 月初版

法律顧問：中亞國際法律事務所 何文通律師

出版登記證：局版台業字第 6463 號

郵政劃撥帳號：21888858 佳連出版有限公司

傳真電話：(04)2201677

如有缺頁、破損請寄回更換！

